IDG • dk

49.000 lei

PHOTOSHOP cu exemple

Michael Karbo

PHOTOSHOP 7.0

pentru începători

- Desene reușite în timp record
- Unelte și palete pentru simplificarea lucrului
- Cele mai importante shortcut-uri
- Combinarea de imagini și efecte pentru fotografii inedite
- Aplicarea de text pe imagini
- Trucuri pentru fotografii digitale perfecte

PHOTOSHOP 7.0 pentru începători

IDG • dk

Prefață

Graficienii profesioniști au folosit întotdeauna Photoshop; iar din ce în ce mai multe „persoane obișnuite" au început să aibă acces la acest program. De exemplu, atunci când cumperi o cameră digitală, ai putea primi drept bonus Photoshop. Adobe Photoshop este un program excelent de prelucrare a imaginilor – utilizat atât pe PC-uri, cât și pe Mac-uri.
Singura problemă în ceea ce privește programul Photoshop este faptul că necesită o anumită perioadă de adaptare din partea utilizatorului neinițiat. Această broșură încearcă să simplifice respectivul proces. Dacă rezolvi exercițiile, unul câte unul, îți garantez că te vei obișnui cu Photoshop.
Întotdeauna este dificil să selectezi materialele, mai ales în cazul unui program incredibil de amplu cum este Photoshop. Am inclus aici diferite exerciții, care sperăm că vor putea ilustra complexitatea programului.
IMPORTANT: această broșură se bazează pe versiunea 7.0, dar poate fi folosită și cu alte versiuni de Adobe Photoshop.
Această broșură are propria pagină de Internet, la adresa http://www.mkdata.dk/photoshop/70 Aici poți găsi fișierele menționate în broșură și multe alte informații. Distracție plăcută!
Mulțumiri lui Ebbe, Jens și nu în ultimul rând lui Jette, care au testat aceste exerciții și ne-au oferit câteva idei valoroase.

Septembrie 2002,
Peter G. Christiansen și Michael Karbo

Titlul original: Photoshop 7.0 – laer set selv
Copyright 2002 IDG Denmark A/S
Autor: Michael B. Karbo
Traducere: Andreea Țolea
Redactor: Gabriela Muntean

Orice încercare de reproducere a textului
și a imaginilor se pedepsește conform
Legii Dreptului de Autor.

Drepturile pentru România aparțin
Editurii Egmont România,
Piața Presei Libere nr. 1, CP 135, OP 33,
București 71554, tel.: 224 60 54, fax: 224 60 57
E-mail: egmontromania@ero.egmont.com
Web: www.egmont.ro
Tipărit la MEDIA PRO București, 2003
ISBN: 973-583-414-6

Contactați-ne!

Contactați-ne și comunicați-ne opiniile dvs. în legătură cu această carte. Acceptăm cu plăcere laude, critici și idei pentru noi publicații. Adresa noastră este menționată mai sus.

Calitate la un preț competitiv

Broșurile IDG sunt scrise respectându-se aceleași criterii editoriale, în ce privește calitatea, ca și în cazul cărților. Prețul mic se datorează tehnicii ieftine de imprimare și cantității exemplarelor tipărite.
Publicațiile noastre sunt disponibile în orice librărie și în orice magazin specializat în computere. În cazul în care o anumită broșură sau carte nu este în stoc, magazinul v-o poate comanda.

Vizitați-ne pe Web

La adresa www.egmont.ro , puteți găsi toate broșurile și cărțile noastre, ca și ultimele noutăți. Orice corectură și adăugire în ceea ce privește cărțile se găsește aici, și tot aici puteți avea ocazia să vă abonați la buletinul nostru informativ.

Cuprins

PARTEA ÎNTÂI 3
Să începem cu Photoshop 3
1. Introducere 3
2. Structura programului 5
3. Prima imagine 8
4. Exercițiu cu mai multe layer-e 14
5. Mai multe despre layer-e 21
6. Un puzzle 24

PARTEA A DOUA 26
Noi imagini cu selecții 26
7. Începe procesul de selecție 26
8. Lasoul magnetic 31
9. Canale Alfa 35
10. Instrumente de ștergere și clonare 35
11. Modele și altele 38
12. Optimizarea pentru Web 40
13. Unealta Extract 42
14. O nouă extracție 45
15. Selecții și shortcut-uri 47

PARTEA A TREIA 51
La lucru cu Photoshop 51
16. Retușul 51
17. Introducere în măști 57
18. Măști ca la carte 61
19. Mascarea rapidă 68
20. Un ursuleț pe câmp 69

PARTEA A PATRA 74
Mai multe tehnici 74
21. Exerciții cu text 74
22. Ajustare (pasul 1) 78
23. Ajustare (pasul 2) 80
24. Histograme și niveluri 82
25. Funcția Curves 86
26. Ajustarea culorilor 90

ANEXĂ 95
Despre noutăți, ImageReady etc. 95
27. Noutăți în versiunea 7 95
28. ImageReady 97
29. Conceptul Plug-in 98
30. Continuă singur 99

PARTEA ÎNTÂI

Să începem cu Photoshop

1. Introducere

Photoshop este destul de diferit de celelalte programe Windows. La început pare complicat, dar de îndată ce te vei familiariza cu funcțiile programului, îți vei da seama că este destul de ușor de utilizat.

Mouse, creion și precizie

Vei lucra foarte mult cu mouse-ul. Este foarte important să achiziționezi o tabletă grafică (periferic care permite controlul cursorului mouse-ului folosind un creion și o mică tablă) – este un ajutor indispensabil. Dar mai poți lucra și cu tastele. Sunt sute de shortcut-uri de tastatură, ca să nu te plictisești.
Photoshop este un program foarte complex și precis – totul este posibil. Photoshop diferă de programele mici și ieftine de procesare a imaginilor precum Paint Shop Pro și PhotoImpact, care și ele, la rândul lor, sunt excelente. Photoshop poate face mult mai multe, dar să înveți să-l folosești, este o operațiune de durată.

Hardware și software

Adobe Photoshop a fost conceput pentru Macintosh, dar astăzi se folosește pe PC-uri cu sisteme de operare Windows 98/2000/XP și pe PowerPC-uri bazate pe computere Mac cu sisteme de operare Mac OS 9.1, 9.2, Mac OS X versiunea 10.1.3 (sau mai nouă).
Photoshop funcționează aproape la fel de bine pe ambele platforme, utilizatorii de Mac trebuie doar să-și amintească faptul că tasta [Ctrl] corespunde tastei Apple. Dar această broșură explica lucrul cu Photoshop sub Windows 2000. Ai nevoie de un computer puternic pentru a exploata toate facilitățile programului – recomand ca punct de plecare un procesor cu minimum 600 MHz (dacă se poate și mai mult) și un harddisk de capacitate mare și rapid.
Imaginile ocupă foarte multă memorie, deci cantitatea de memorie RAM este și ea importantă. Recomand 256 MB RAM sau minimum 128 MB. Ar fi bine să folosești un monitor de bună calitate (ca de exemplu un tub Trinitron cu o dimensiune de 17 sau 19 inch) și o placă grafică bună (fabricată de ATI sau Matrox). Adâncimea de culoare a desktop-ului trebuie să fie de 24 sau 32 de biți. Se recomandă aceleași dotări și pentru computerele Mac.

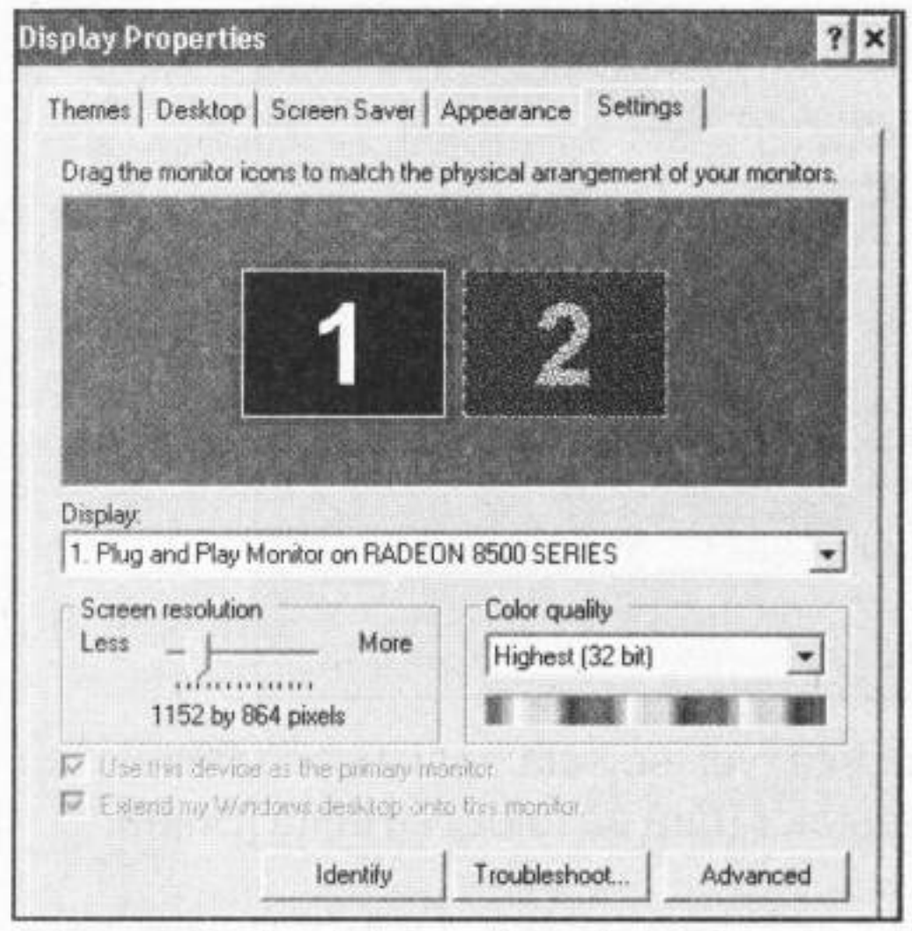


Figura 1. Ca să lucrezi cu imagini, ai nevoie de o rezoluție ridicată și de o adâncime mare de culoare.

Lansează programul

Acum trebuie să începi, iar primul pas este să lansezi programul. Îți voi arăta numai procedura pentru versiunea de Windows.
Este foarte simplu. Dă clic pe butonul Start și selectează Programs. Acolo vei găsi meniul Adobe, care-ți permite accesul la Photoshop 7.0. Selectează programul.

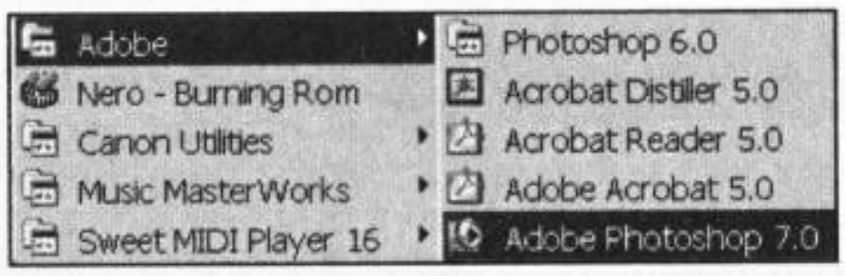
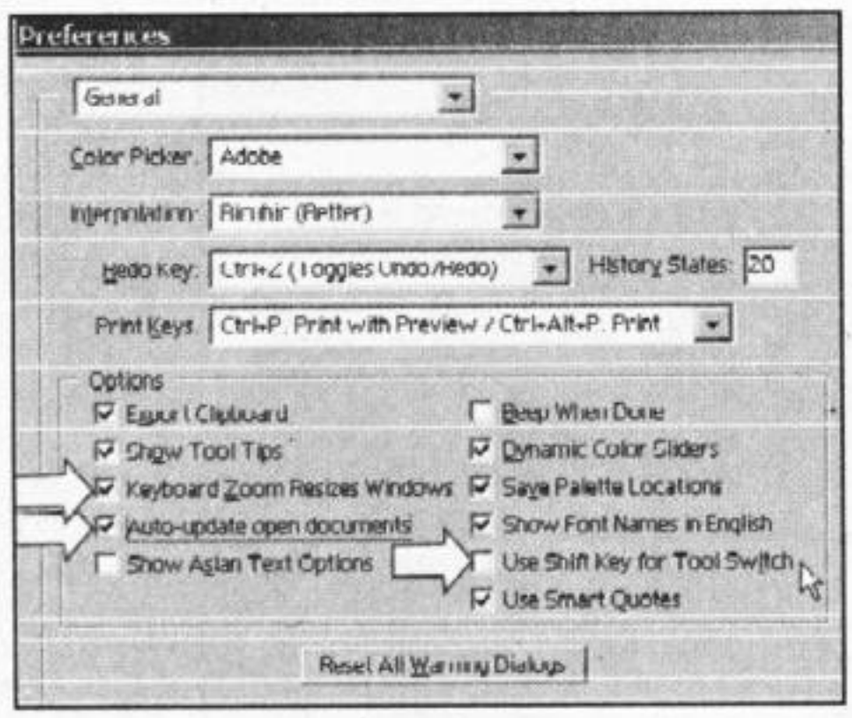


Figura 2. Photoshop se află în meniul Start, sub Programs - Adobe.

Adaptează setările

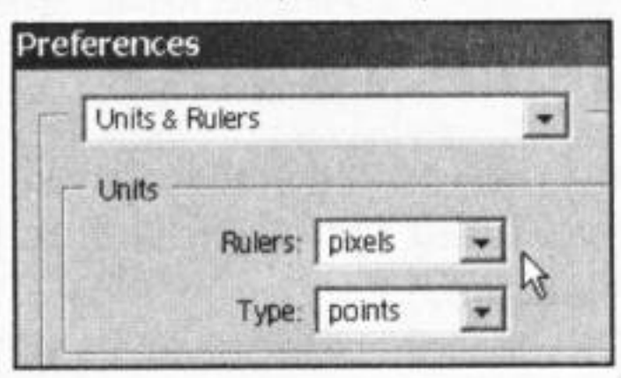
Poți utiliza programul cu setările implicite. Dar îți recomand să schimbi o serie de setări, astfel Photoshop va funcționa mai bine:

1. Selectează meniul Edit - Preferences - General... Îndepărtează marcajul de la „Use Shift Key for Tool Switch" (Folosește tasta [Shift] pentru butonul Unealtă). Marchează opțiunile „Keyboard Zoom Resizes Windows" (Funcția de zoom apelată cu ajutorul tastaturii) și „Auto-update open documents" (Update automat al documentelor deschise):



În consecință vei selecta mai ușor uneltele cu ajutorul tastelor (fără să folosești tasta [Shift]).

2. Clic pe Edit - Preferences - Units & Rulers. Este mai ușor să lucrezi cu pixeli, deci selectează această opțiune pentru unitatea de măsură:



3. Clic pe OK. Cea de-a treia ajustare se referă la managementul memoriei:

4. În Photoshop, poți controla cantitatea de RAM destinată programului. Programul ocupă implicit 50% RAM, dar dacă ai un minimum de 128 MB instalați în PC-ul tău, îți recomand să crești procentul la 80%, ca în exemplu:

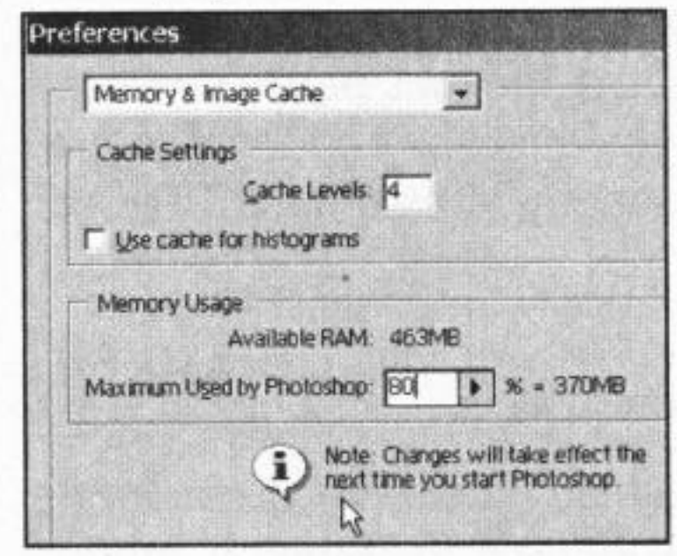


Figura 3. Photoshop poate utiliza foarte mult RAM, așa că poți da programului 80% din cantitatea disponibilă.

Exerciții și imagini de pe website

Există câteva imagini pe o pagină de Internet, pe care trebuie să le cunoști, ca să beneficiezi din plin de această broșură. Adresa este:
http://www.mkdata.dk/photoshop/70
Ai putea descărca de la început toate imaginile de pe acest site. Exercițiile sunt punctele importante ale acestei broșuri. Produsul final nu contează – multe dintre imagini pot fi probabil construite în alte moduri, mai bine. Scopul este ca tu să înveți să folosești o mulțime de instrumente și proceduri în timp ce rezolvi aceste exerciții. Asta contează cel mai mult!

Denumirile de fișiere

În această broșură vom lucra cu multe fișiere de imagine, toate fiind scrise cu litere mici, atât denumirile cât și extensiile. Este indicat ca Windows să afișeze în Explorer atât numele cât și extensia fișierului. E de mare ajutor, în special atunci când lucrezi cu fișiere grafice, când trebuie să recunoști repede un format.

Selectează View - Folder Options în Windows Explorer. Apoi îndepărtează marcajul de lângă „Hide file extensions for known file types" (Ascunde extensiile de fișier pentru tipurile cunoscute), ca în exemplul de mai jos:

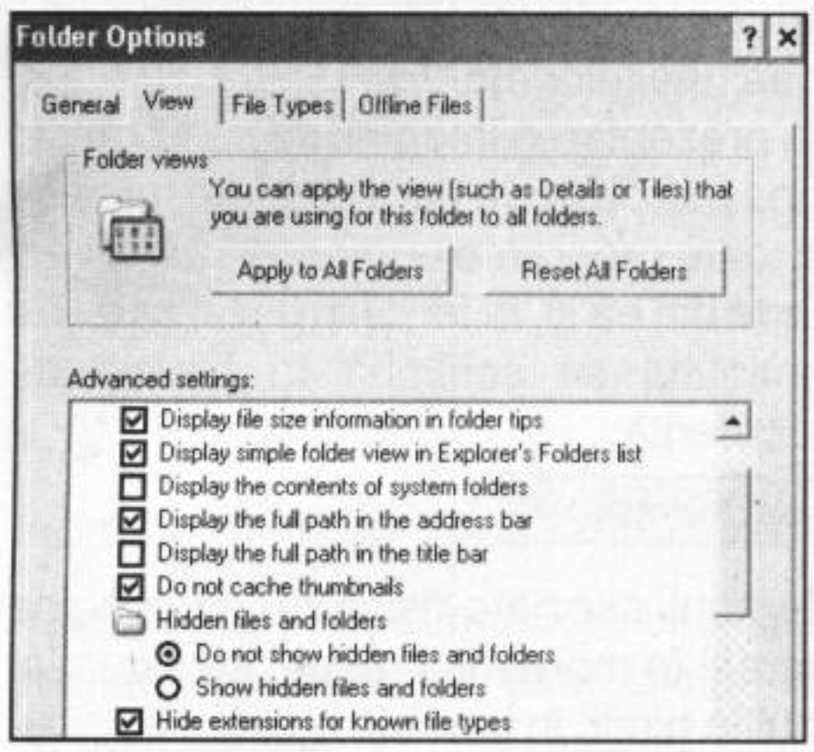


Figura 4. *Este bine ca Windows să afișeze extensiile, atunci când lucrezi cu fișiere grafice. Altfel, tipurile de fișier vor putea fi recunoscute numai după icon.*

Numai culori RGB

În această broșură vom folosi numai culori RGB. Acesta este sistemul de culori folosit de ecranele computerelor, fiecare culoare fiind creată dintr-o combinație de roșu, verde și albastru. Mai există și alte sisteme de culori (de exemplu CMYK), folosite pentru tipărirea color. Photoshop poate lucra și cu acestea, dar nu vom trata aici acest aspect.

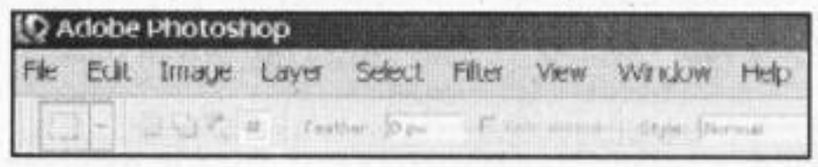
2. Structura programului

Programul este deschis, iar tu trebuie să te apuci imediat de lucru. Photoshop poate să nu te impresioneze la prima vedere. Dar sunt multe lucruri ascunse sub interfața cu utilizatorul! De fapt, există atât de multe opțiuni în Photoshop, încât nu le vom putea cuprinde pe toate. Vom trece în revistă cele mai des utilizate funcții, iar apoi va trebui să continui singur să explorezi programul.

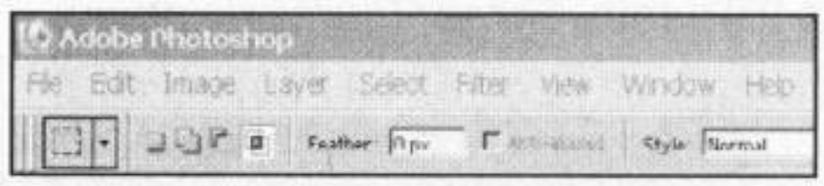
Meniuri și toolbox

Dacă ești obișnuit să lucrezi cu programele Microsoft (de exemplu Word), vei observa diferențe – ca mod de lucru – față de Photoshop. Ferestrele, fonturile etc. pot apărea cumva ciudat, aceasta fiind o rămășiță din trecutul lui Photoshop, de pe când era folosit numai pe Macintosh.

1. În partea de sus a ecranului sunt barele tradiționale de meniuri și cea de titlu.

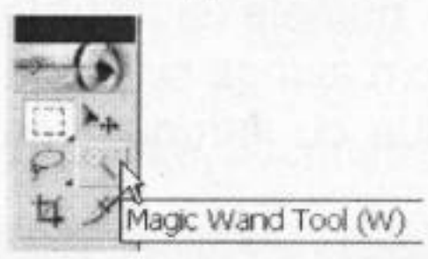


2. Sub bara de meniu se află bara cu opțiuni pentru unelte. Aceasta este o bară care-și schimbă modul de afișare și conținutul, în funcție de unealta selectată:

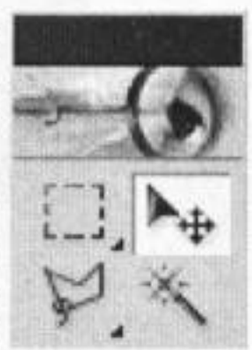


3. Uneltele apar într-un toolbox înalt și subțire. Acolo sunt două coloane cu unelte, împărțite în patru secțiuni. Una dintre unelte este activată.
4. Uneltele se activează dând clic pe icon-ul corespunzător din toolbox.
5. Fiecare unealtă are un shortcut ascociat. Dacă plasezi cursorul mouse-ului pe butonul uneltei, vor apărea atât litera (tasta ce trebuie apăsată) cât și numele uneltei.

6. Încearcă. Plasează cursorul pe câteva butoane și vezi textele care apar:



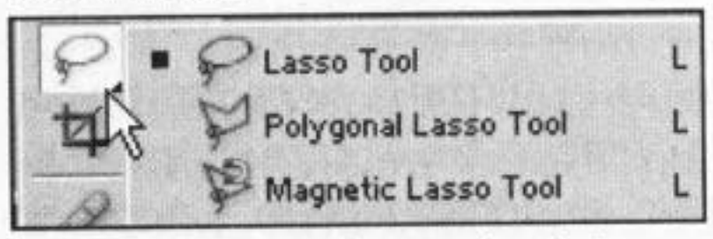
7. Apasă pe [V]. Se va activa unealta Move (butonul de sus din coloana din dreapta):
8. Apoi apasă pe literele [L] [W] [C] [K] [J], privind în același timp și cutia cu unelte. Fiecare literă activează o nouă unealtă.



9. Continuă să apeși: [B] [S] [Y] [E] [G] [B] [O] [A] [T] [P] [U] [N] [I] [H] [X] [D]. Așa ai încercat apelarea de la tastatură a majorității uneltelor.

10. Anumite unelte există în variante diferite. Asta se întâmplă când vezi un triunghi mic în colțul din dreapta jos al butonului.

Poți vizualiza toate variantele dacă plasezi cursorul mouse-ului pe buton. Plasează-l pe unealta lasou; după câteva secunde se deschid variantele:



11. Mai poți activa variantele cu ajutorul tastaturii. Apasă pe [E] pentru Eraser (guma de șters):

12. Apoi apasă pe [E] încă de câteva ori. După cum poți observa, se deschid variante adiționale ale uneltei Eraser. NOTĂ: această funcție va fi activată numai dacă ai aplicat setarea de la punctul 2 pagina 5.

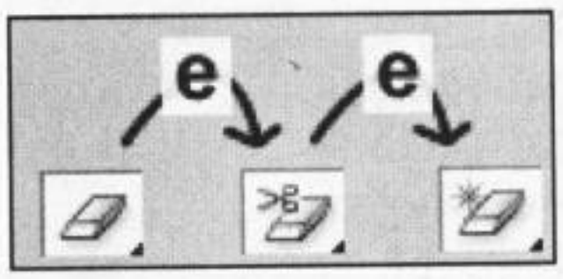


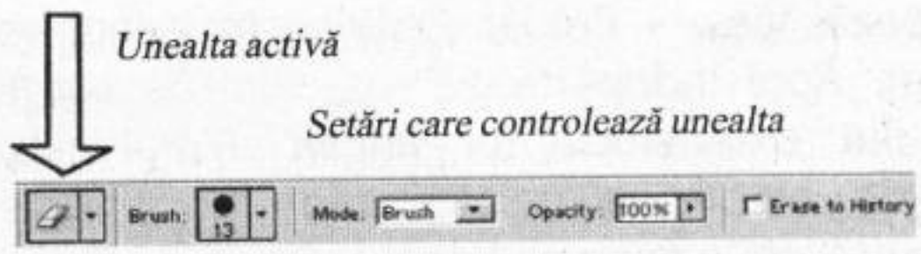
Figura 5. Fiecare icon poate acoperi mai multe unelte activate cu aceeași literă shortcut.

Setările uneltelor și bara de stare

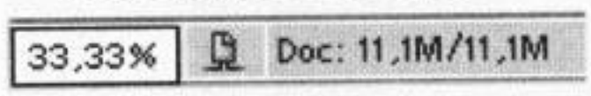
Photoshop are mai multe unelte. Trebuie să le încerci, înainte să le înveți numele și literele shortcut care le activează – vom ajunge și la asta mai târziu. Acum vom continua cu introducerea interfeței cu utilizatorul.

1. Activează unealta Eraser din a doua secțiune a toolbox-ului (apasă pe litera [E]):

2. Vezi bara de setări (chiar sub bara de meniu din partea de sus a ferestrei programului). Această bară este asociată uneltei Eraser, vizibilă în partea din stânga. Restul barei îți oferă diferite opțiuni de setare, asociate uneltei:



3. Poți folosi bara de setări ca să modifici dimensiunea uneltelor etc.
4. Continuăm prezentarea imaginii de pe ecran. În partea de jos poți observa bara de stare, care se găsește în toate programele Windows. Aici vezi numai o parte din ea și, la fel ca în cazul barei de setări, conținutul se schimbă în funcție de activitatea curentă:

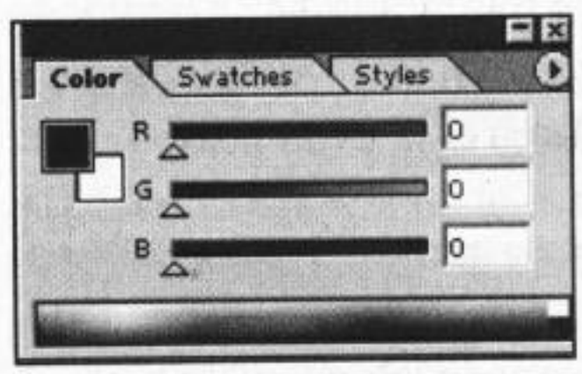


5. Informațiile sunt asociate fișierului de imagine pe care lucrezi în momentul respectiv. Acum ar putea să nu fie nimic în bara de stare.

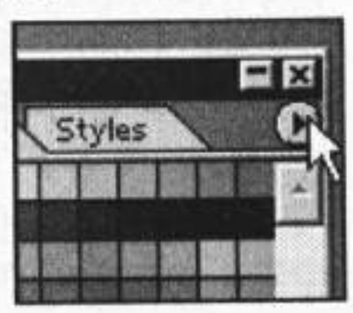
Privește paletele

Photoshop este recunoscut pentru paletele sale, cu care multe persoane au probleme până se obișnuiesc. Dar paletele sunt foarte importante. Când deschizi programul vezi patru palete în partea dreaptă a ecranului. Dacă nu este nici o imagine activă, paletele sunt goale.

1. Privește această paletă:



2. Fereastra conține de fapt trei palete: de culoare, swatches și stil. Sunt trei palete diferite combinate într-o singură fereastră.
3. Fiecare paletă are un număr de meniuri cu opțiuni. Le poți vedea dând clic pe butonul cu săgeată:



4. Se va deschide un meniu pop-up cu o serie de opțiuni. Una dintre ele merită cunoscută – Reset Swatches (vezi Figura 6). Este foarte ușor să modifici paletele. Ai putea șterge în mod eronat culori din paleta de culori. Trebuie doar să

resetezi paleta, iar acesta va reveni la conținutul original.

5. Privește fiecare paletă și opțiunile din meniurile pop-up.

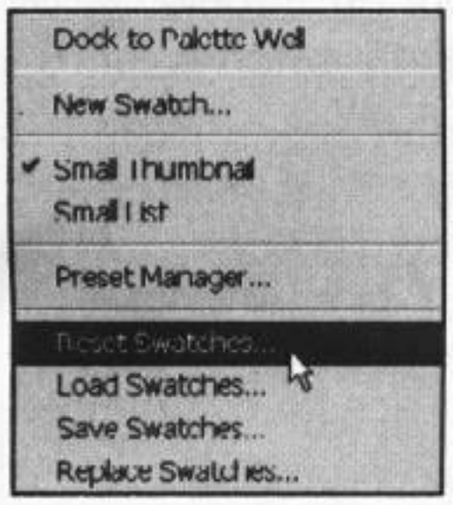
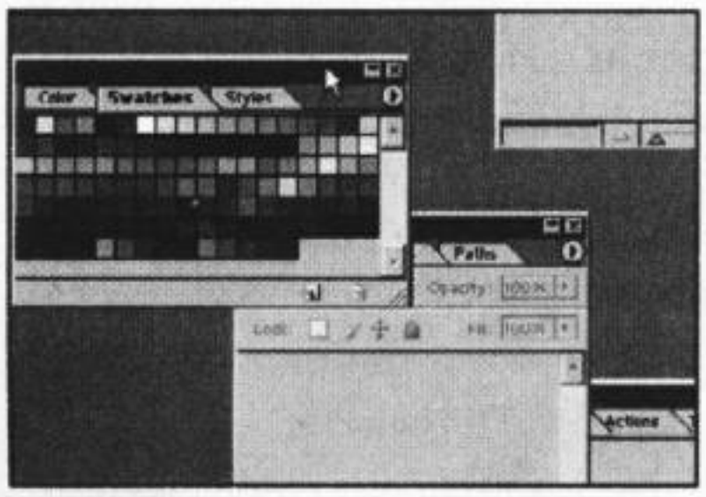


Figura 6. Toate paletele au un meniu pop-up. Aici poți, printre altele, să resetezi conținutul respectivei palete.

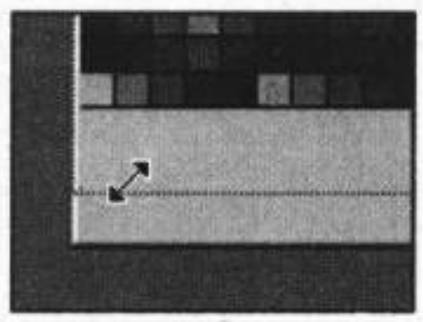
Floating palettes

Paletele au un comportament special; pot fi plasate liber pe ecran, dând clic pe ele și trăgând de bara de titlu.

1. Mută paletele cu ajutorul mouse-ului:

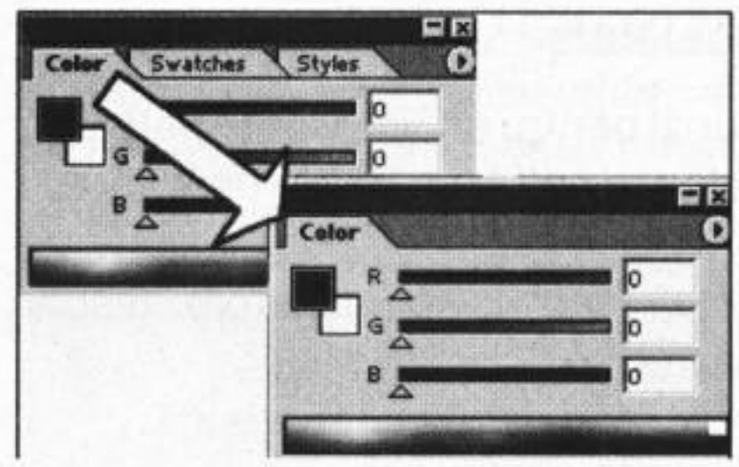


2. Mai poți mări / micșora unele palete, trăgând de marginile lor. În clipa în care cursorul mouse-ului se află în dreptul unui colț, el se transformă, iar tu poți trage paleta:

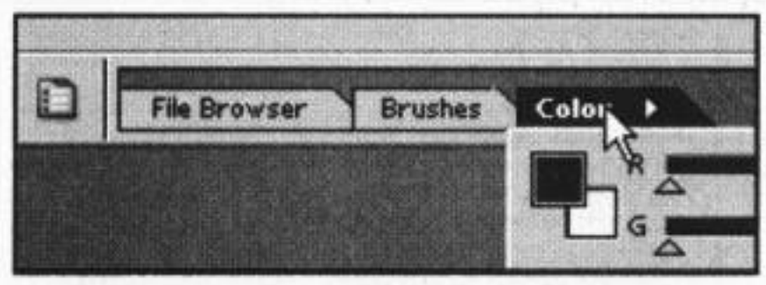


3. Încearcă să extragi tab-ul (registrul) „Color" din paletă, cu ajutorul mouse-ului:

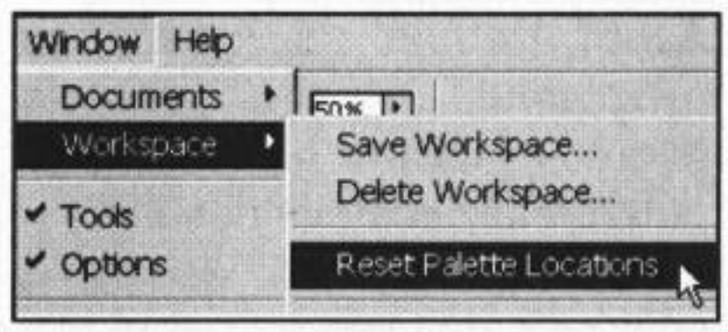
4. Trage „Color" ținând apăsat butonul dreapta al mouse-ului și plasează-l în afara paletei originale. Astfel vei avea o nouă paletă.
5. Trage tab-ul de culori înapoi, în spatele paletei de culori. Respectivul tab nu trebuie să fie plasat în locul din care l-ai luat. Eliberează-l în partea de jos a tab-ului original, iar el sare la locul lui.



6. Poți trage fiecare registru în sus, în câmpul gri din partea dreaptă a barei de setări (Palette Well), unde există deja File Browser și Brushes (pensule) – subiect abordat în această broșură. Această zonă se observă numai în cazul computerelor ce folosesc plăci video cu o rezoluție de 1024 x 768 pixeli sau mai mare:



7. Din fericire, Photoshop plasează paletele în partea dreaptă a ferestrei de lucru. Selectează Window - Workspace - Reset:



8. Fiecare paletă poate fi plasată astfel în mai multe locuri. Dar nu folosi deocamdată aceste opțiuni până când nu te familiarizezi mai bine cu programul.

Vei lucra în curând cu unelte și palete; aici trebuie doar să observi comportamentul paletelor. Photoshop este un program complex, cu funcții avansate, ascunse pe ici colo în palete.

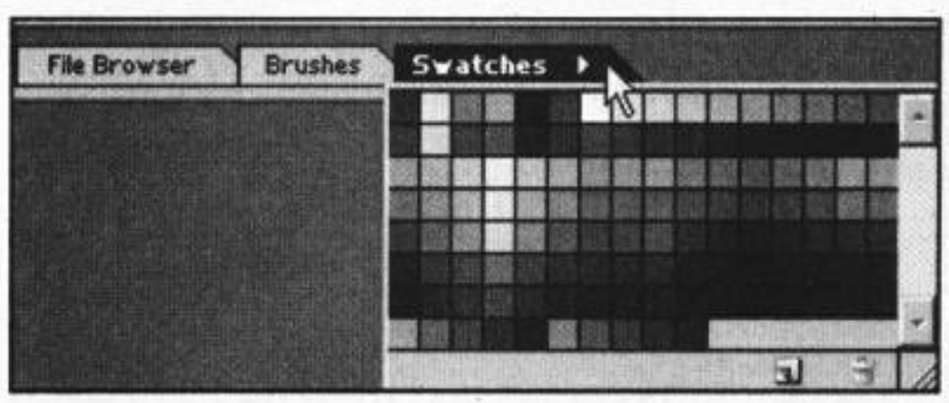


Figura 7. Paletele selectate pot fi plasate în Palette Well (dar numai dacă ai o rezoluție mare a ecranului).

Ascunde toate paletele

Dacă vrei să ascunzi pentru un timp toate paletele, ca să ai mai mult loc, o poți face foarte ușor:

1. Apasă pe tasta [Tab], iar paletele dispar (inclusiv toolbox-ul).
2. Repetă acțiunea, iar paletele vor reveni.

Mai poți activa paletele cu ajutorul tastelor, ca în Figura 8. Paletele pot fi afișate / ascunse cu ajutorul meniului Window (vezi Figura 9).
Toate cu excepția toolbox-ului și a barei de stare.

Tastă	Paletă
[F5]	Pensule (se închide cu Esc)
[F6]	Culoare
[F7]	Layer
[F8]	Informații
[F9]	Acțiune
[TAB]	Toate
[SHIFT] + [TAB]	Toate cu excepția toolbox-ului și a barei de stare

Figura 8. *Paletele pot fi deschise / închise cu ajutorul tastelor cu funcții.*

Figura 9. *Meniul controlează modul de afișare a toolbox-ului și a celor patru palete. Sunt o mulțime de lucruri de urmărit aici!*

Acum trebuie să lucrezi cu programul. Pentru primele exerciții, m-am gândit că ai putea realiza câteva desene.
De fapt, uneltele de desen nu sunt cele mai importante unelte ale programului Photoshop – sunt alte programe de desen mai bune –, dar exercițiile care urmează sunt potrivite pentru un începător care vrea să se obișnuiască cu interfața programului.

NOTĂ: În primele exerciții, îți ofer explicații detaliate pentru subiectele abordate. Mai târziu, instrucțiunile vor fi mai scurte; dar vreau să-ți ofer un început bun!

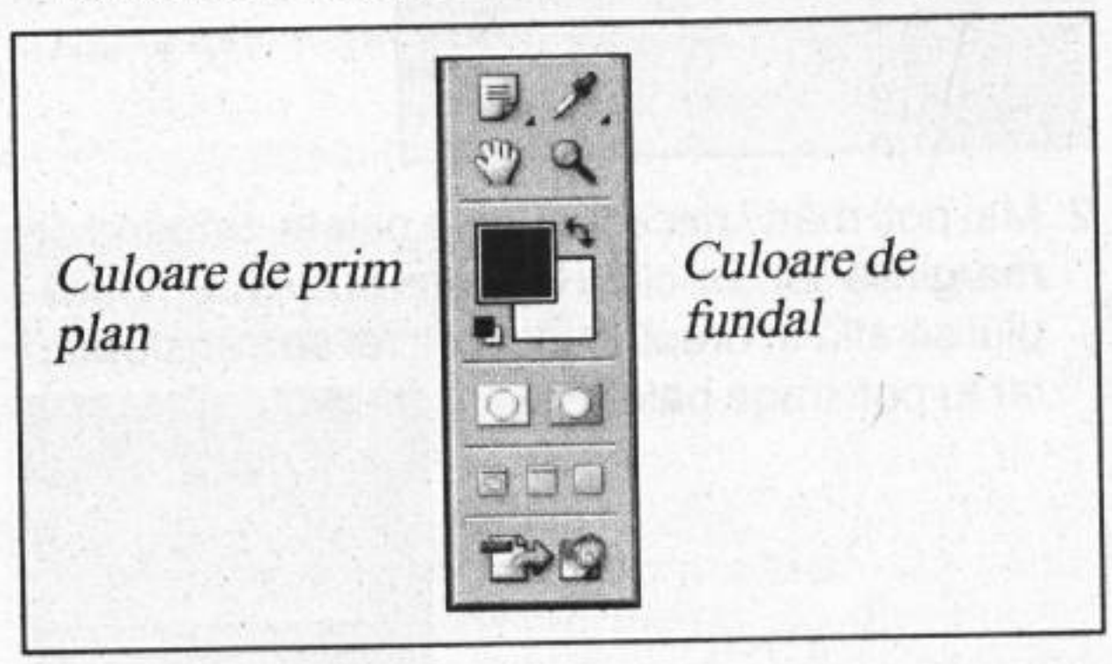
3. Prima imagine

Începem cu un desen simplu. Trebuie să desenezi o floare – sau două. Desenul nu trebuie să fie perfect; obiectivul este testarea câtorva tehnici elementare.

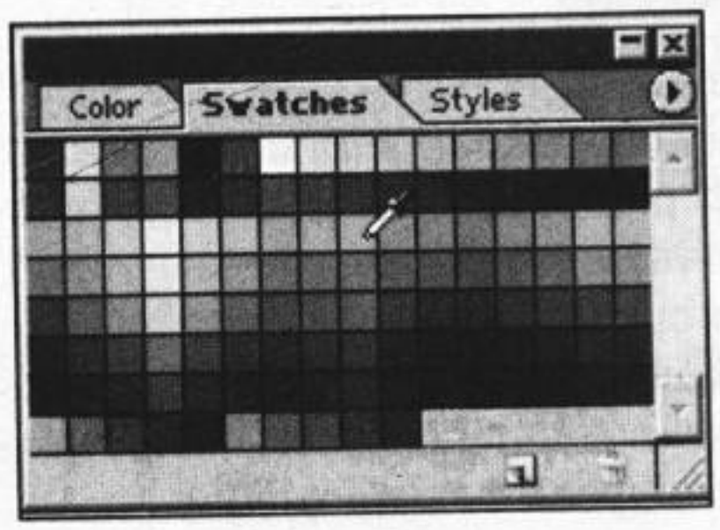
Alegerea culorilor

Când lucrezi în Photoshop, ai la dispoziție mai multe culori. Dar, dintre toate aceste culori, doar două sunt întotdeauna active. Acestea sunt culoarea de prim plan (foreground) și cea de fundal (background).
Culoarea de prim plan este cea pe care o folosești ca să desenezi. Culoarea de fundal este „culoarea hârtiei". În munca de zi cu zi, e destul de practic să începi un desen nou hotărându-te asupra culorii de fundal. Astfel, floarea trebuie să fie pe un fundal albastru deschis.
Poți selecta culori în diferite moduri, dar aici trebuie să folosești tab-ul Swatches.

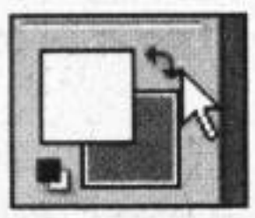
1. Privește toolbox-ul. Poți vedea cele două culori active sub forma unor pătrate care se suprapun:



2. Pentru început, cele două culori sunt negru și alb. Acum dă clic pe tab-ul Swatches. Este cel din centrul figurii de mai jos:



3. Observă cursorul care se schimbă într-o pipetă mică, în timp ce-l muți peste culori. Pipeta se folosește ca să selectezi culori – din swatch, sau din alte locuri, după cum vei vedea mai târziu.
4. Îndreaptă mouse-ul către o culoare deschisă și dă clic pe ea o singură dată.
5. Privește în Toolbox. Culoarea de prim plan trebuie să fie albastru. Dar fundalul trebuie să fie bleu. Apasă pe tasta [X]. Este un shortcut care inversează cele două culori.
6. Mai poți inversa cele două culori active dând clic pe săgeata dublă:



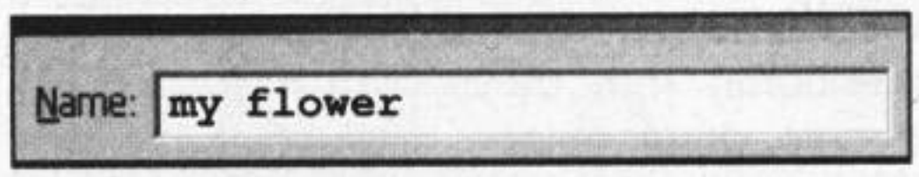
7. Acum, culoarea de fundal este în ordine, așa că putem trece mai departe.

În Photoshop poți să lucrezi cu mouse-ul, dar multe dintre funcțiile din Toolbox pot fi activate cu ajutorul shortcut-urilor de tastatură (ca de exemplu [X] care inversează cele două culori active). De fapt, shortcut-urile reprezintă un mod de lucru mai rapid decât cu mouse-ul, așa că le vom folosi.

Deschide o imagine

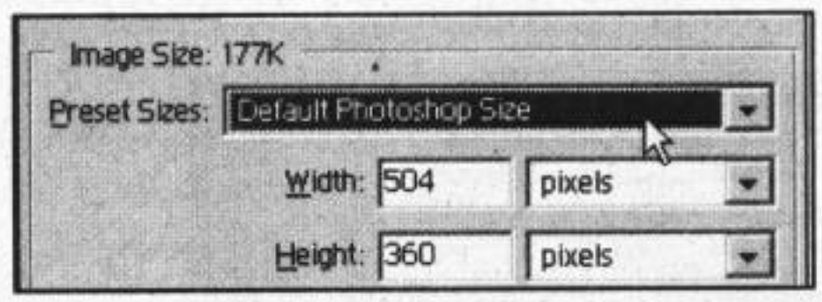
Acum ai nevoie de o zonă de lucru, în care să poți desena. În Photoshop, trebuie să definești mai întâi dimensiunea imaginii.

1. Selectează meniurile File - New... Apasă [Ctrl] + [N], o combinație de taste, pe care o cunoști deja, probabil, de la alte programe.
2. Se va deschide o fereastră de dialog. Scrie textul „my flower", în câmp:

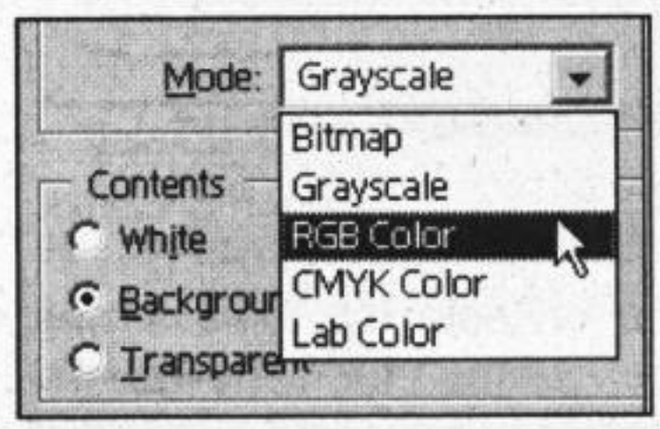


Ai denumit imaginea, dar n-ai salvat-o. Mai târziu vei denumi și fișierul.

3. Apasă de câteva ori tasta [Tab] și vei vedea cursorul care sare dintr-un câmp într-altul în fereastra de dialog. Folosește [Shift] + [Tab], dacă vrei să sară între câmpuri în ordine inversă.
4. Trebuie să stabilești dimensiunile noului desen. Există dimensiuni presetate ale imaginilor, dintre care poți alege. Selectează dimensiunea implicită oferită de Photoshop. Aceasta este 504x360 pixeli, ca aici, dar cred că pe computerul tău este diferită (depinde de rezoluția ecranului):



5. Modul de culoare (din câmpul Mode) trebuie să fie RGB Color. Marchează și Background Color din partea de jos a ferestrei de dialog:



6. Secțiunea Contents este importantă. Fiecare imagine este „umplută" cu un conținut. Acesta poate fi alb, poate avea culoarea fundalului sau poate fi transparentă.
7. Marchează valorile ca în Figura 10 și apoi apasă pe butonul OK.

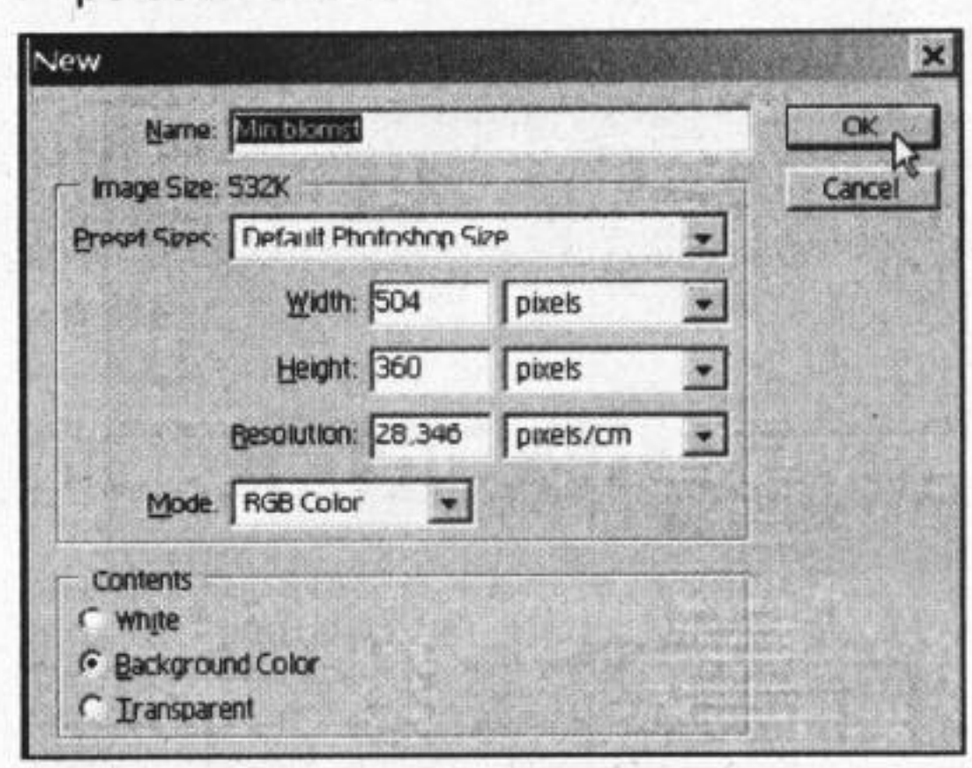


Figura 10. *Punctul de plecare pentru orice desen nou este stabilirea dimensiunilor și a culorii de fundal.*

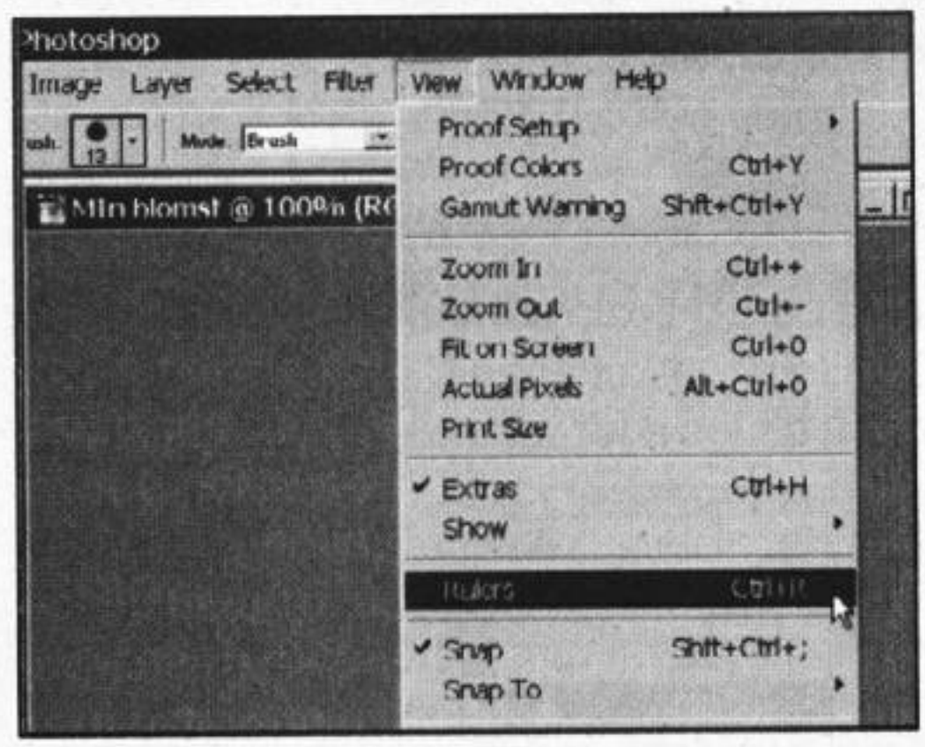
Riglele (Rulers)

Pe ecran, desenul colorat în albastru apare într-o fereastră.

1. Photoshop afișează imaginea la scară 100%.

Fereastra este înconjurată de două rigle (rulers) cu dimensiuni în pixeli. Acestea se folosesc pentru navigare.

2. Dacă nu vezi riglele, le poți activa cu View - Rulers:



3. De cele mai multe ori este mai bine să lași fereastra să ocupe întregul ecran. Selectează View - Fit on Screen, sau folosește shortcut-ul [Ctrl] + [0] (tasta Control împreună cu cea zero).
4. Astfel, imaginea ta va fi redimensionată în funcție de rezoluția ecranului tău. Rezoluția poate deveni 224%, dar numărul nu contează atâta timp cât ecranul este utilizat la capcitatea optimă.

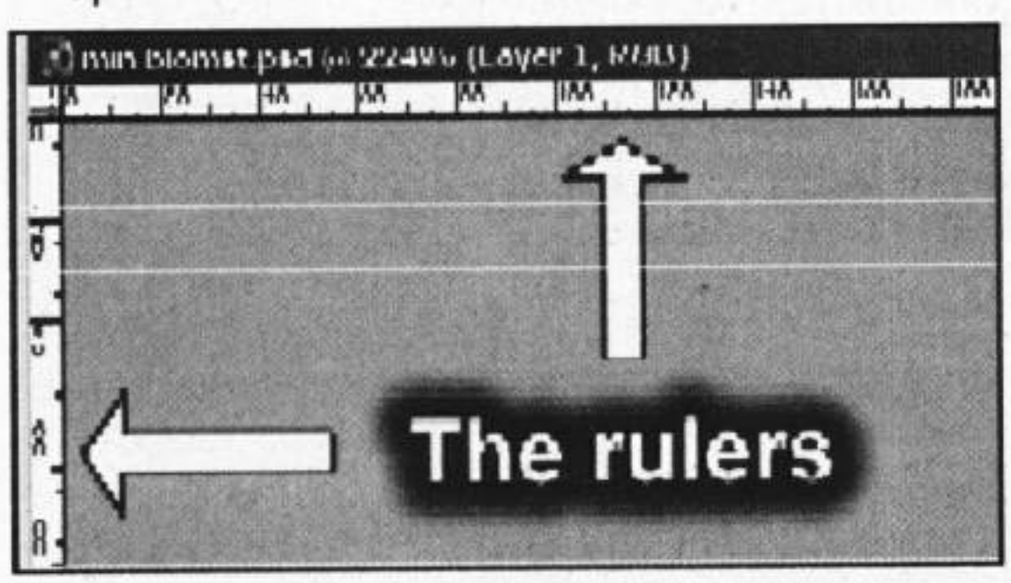
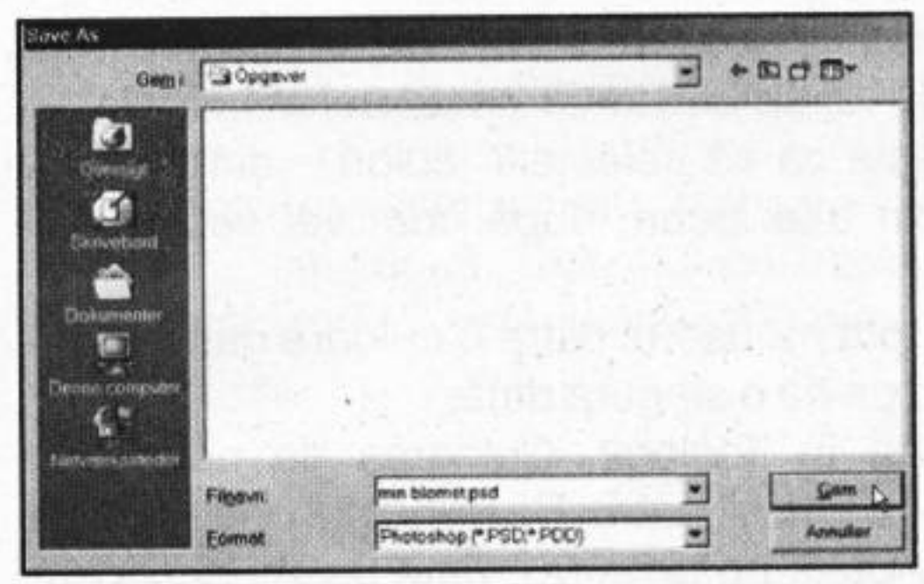


Figura 11. Imaginea poate fi vizualizată în mai multe dimensiuni.

Salvează imaginea

Este indicat să salvezi fișierul cât de repede poți.

1. Selectează meniurile File - Save As... și salvează imaginea sub numele de my flower.
2. Cred că ar trebui să creezi un director nou, numit Tasks (C:\My Documents\Photoshop\Tasks).



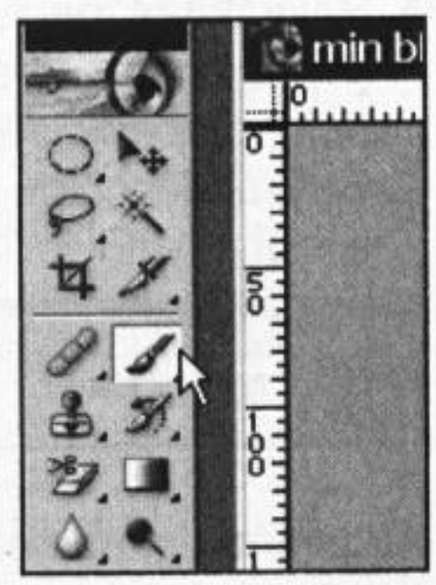
3. Imaginea este salvată în formatul propriu de fișier al programului Photoshop, numit PSD.

Imaginile pe care le poți descărca de pe site-ul acestei broșuri sunt salvate în formatele JPEG, PNG și GIF (cele trei formate pentru Web), care comprimă imaginea ca să ocupe cât mai puțin spațiu. Dar, din moment ce lucrăm cu o imagine în Photoshop, vom folosi formatul acestuia, numit PSD. Fii atent să nu alegi din greșeală PDF sau PDP – sunt tot formate Photoshop, dar pentru alt gen de fișiere.

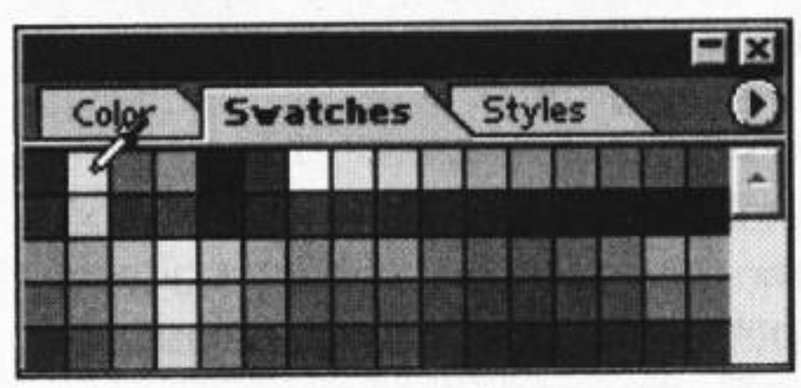
O imagine poate ocupa mai mult spațiu în formatul PSD decât în formatele pentru Web. Dar avantajul formatului Photoshop este că fișierul poate păstra mai multe informații ale imaginii.

Hai să desenăm

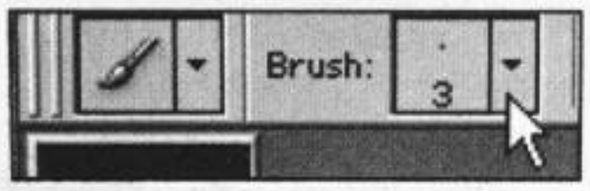
După ce ai salvat și denumit imaginea, poți desena.



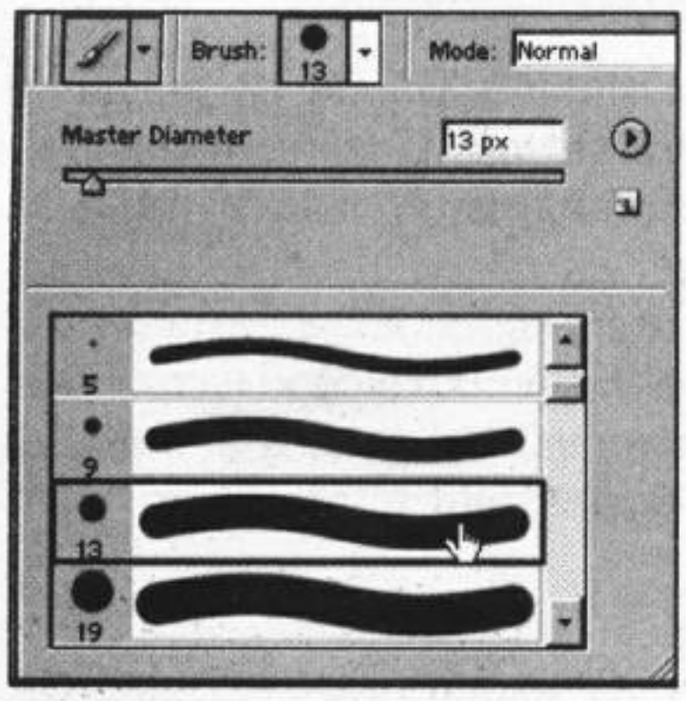
1. Clic pe unealta Brush (pensulă) din toolbox. Ai putea folosi și litera shortcut [B].
2. Am menționat mai devreme cele două culori active. Când desenezi sau pictezi cu ajutorul uneltei Brush, folosești culoarea de prim plan. Dă clic pe culoarea galbenă din registrul Swatches:



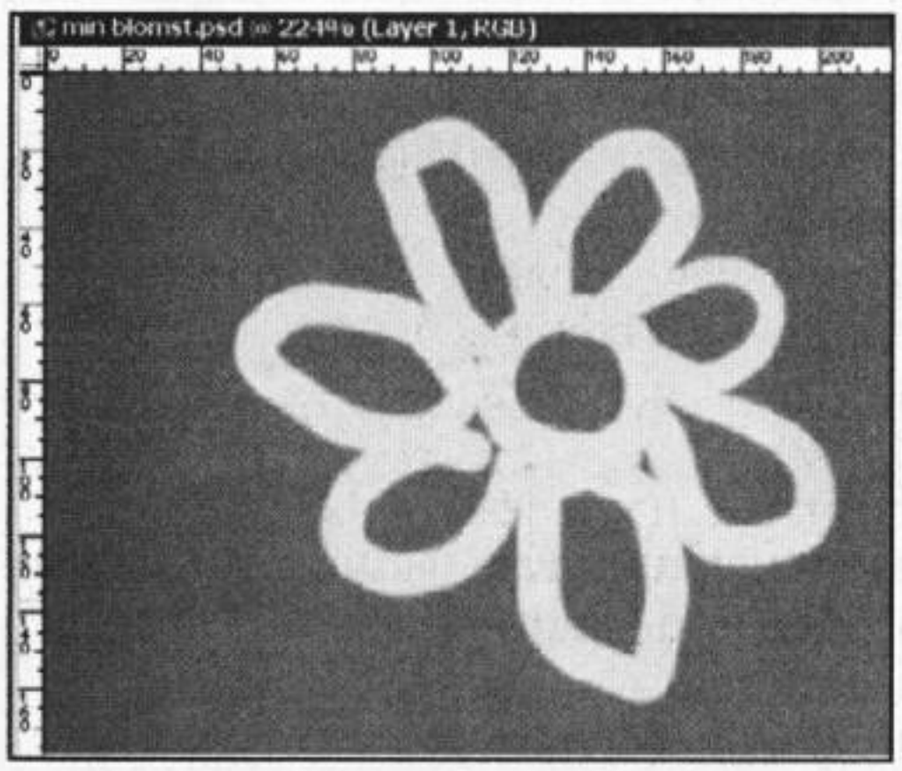
3. Brush este o unealtă cu mai multe variante. Poate fi ajustată într-un număr incredibil de moduri; aici optăm pentru o dimensiune preselectată. Dă clic pe săgeata din dreapta simbolului Brush din bara de setări.



4. Apoi selectează pensula cu un diametru master de 13, din lista care se derulează din bara de setări:

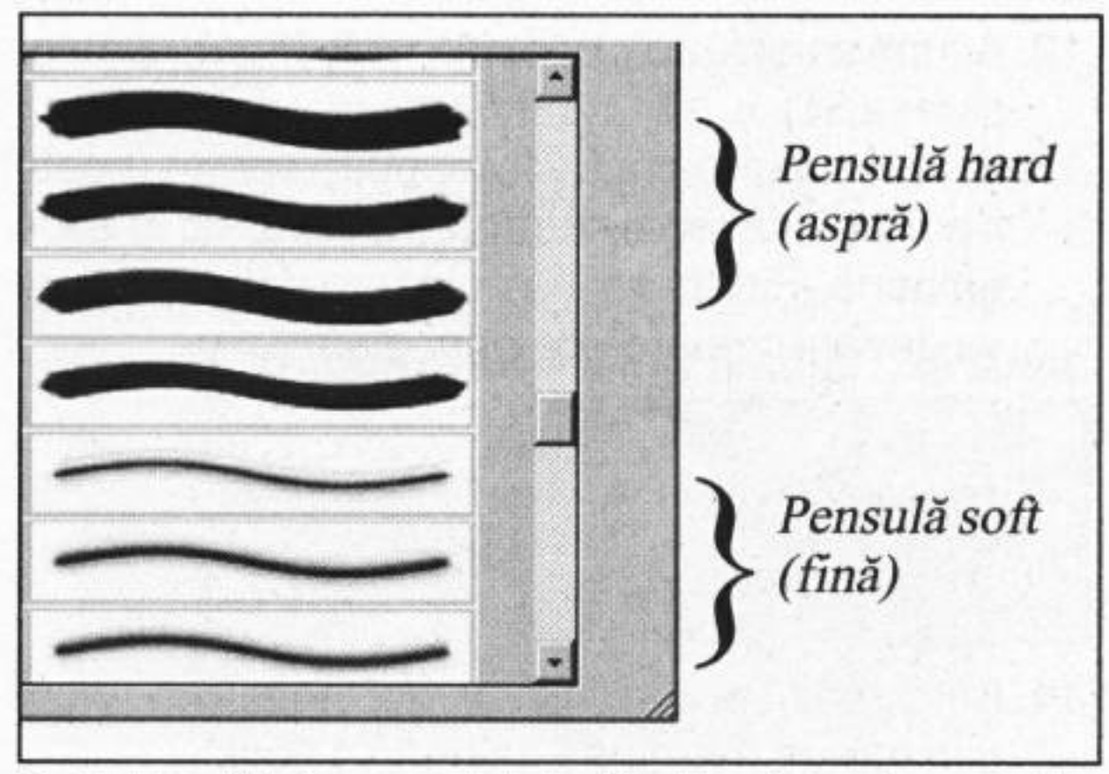


5. După ce ai selectat pensula, apasă pe [Enter]. Fereastra de dialog se va închide.
6. Începe să desenezi o floare. Trebuie să arate cam așa:

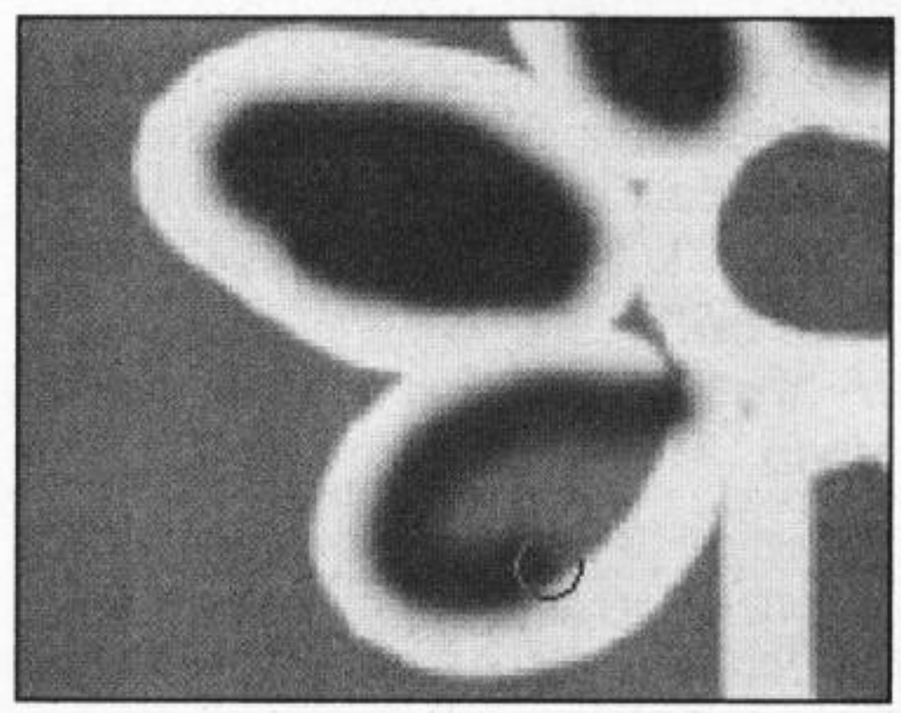


7. Pensulele programului Photoshop au două versiuni: hard (aspră) și soft (fină). Cu cât este mai fină pensula, cu atât mai fine sunt marginile ei.

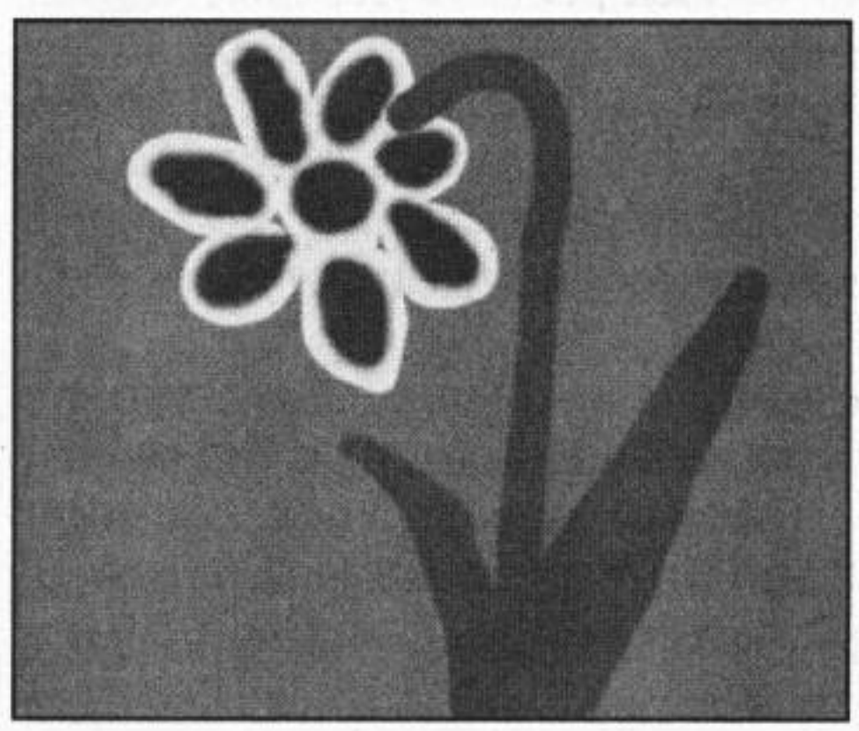
Modifică dimensiunea pensulei în 13, versiunea soft (fină), selectându-le din în bara de setări. Poți vedea din creionare că pensula are o margine soft (fină); deci este o pensulă soft (fină):



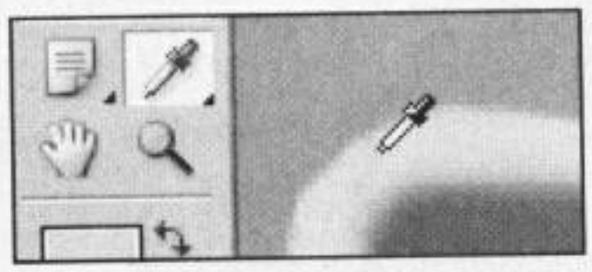
8. Poți schimba gradul de finețe al unei pensule; de fapt pensulele pot fi „programate" cu ușurință, dar nu ne vom ocupa de asta acum. Închide lista apăsând pe tasta [Enter].
9. Alege culoarea roșu deschis din tab-ul Swatches și încearcă să colorezi petalele, ca în model:



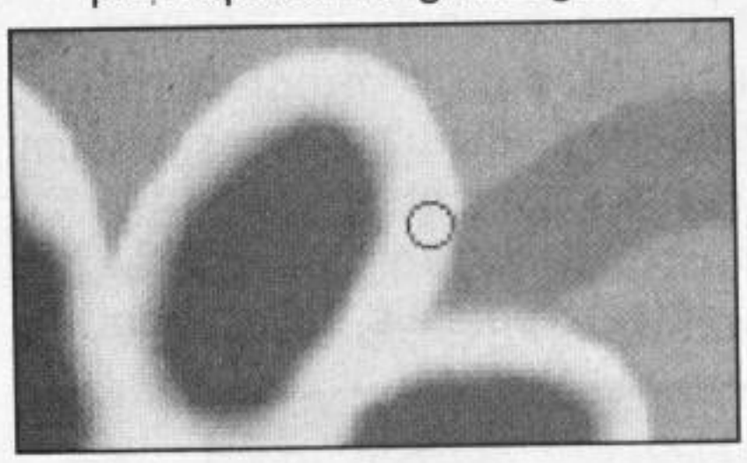
10. Termină de colorat. Acum mai trebuie o tulpină. Alege culoarea verde din tab-ul Swatches.
11. Alege o pensulă hard (aspră), dimensiunea 19. Desenează tulpina și câteva frunze. Observă că tulpina verde acoperă puțin floarea. Vom corecta imediat:



12. Acum selectează pensula soft (fină), dimensiunea 9.
13. Folosește unealta Eyedropper (Pipetă) (poate fi activată cu litera shortcut [I]) și dă clic în zona galbenă. Pipeta va lua culoarea galbenă, care va deveni culoarea de prim plan:



14. Selectează unealta Brush (cu litera [B]). Acum poți repara marginea galbenă a florii:

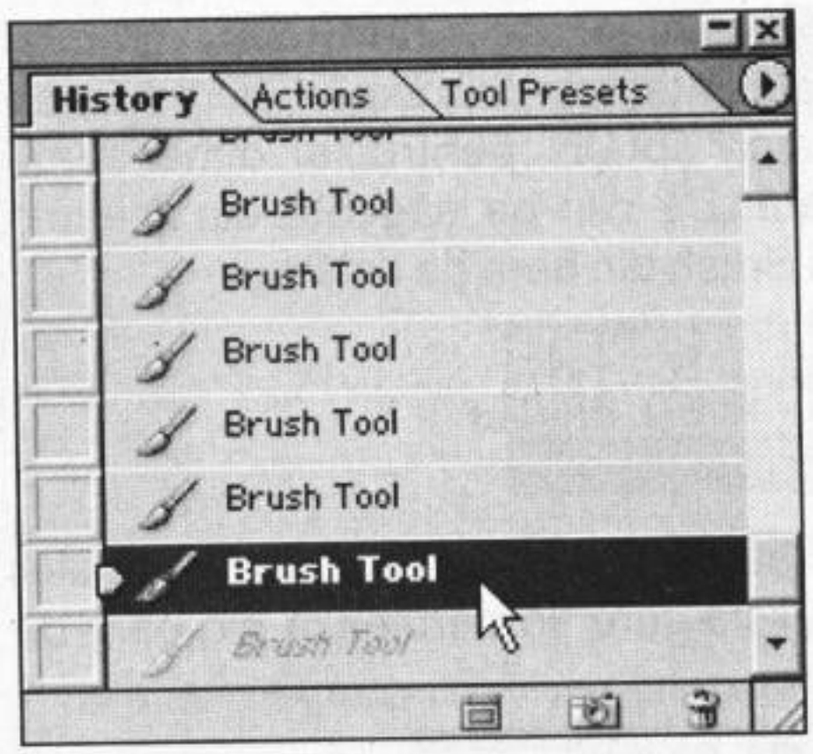


15. Termină de desenat. Schimbă cele patru culori și pensule. Este adevărat că dacă nu ești foarte bun la desen, imaginea poate părea primitivă – dar e în regulă.

Funcția Undo

E greu să realizezi desene bune cu mouse-ul. Ca în cazul celorlalte programe, poți selecta Edit - Undo Brush Tool sau să apeși pe [Ctrl] + [Z] ca să anulezi ultima operațiune.

1. Desenează o linie undeva. Apasă pe [Ctrl] + [Z], iar linia dispare. Apoi apasă din nou pe [Ctrl] + [Z], iar linia reapare.
2. Photoshop mai are o funcție Undo. Încearcă să desenezi, la întâmplare, patru linii. Le poți anula astfel:
3. Observă tab-ul History Brush Tool. Îți arată o listă cu operațiunile realizate în imagine. Fiecare rând din registru reprezintă o operațiune (de exemplu o creionare). În partea de jos a listei vei observa ultima operațiune.
4. Dacă selectezi o operațiune (dă clic pe rând) mai sus în listă, toate acțiunile de sub ea vor fi anulate. În acest mod poți „anula din trecut" operațiuni din procesul de creare a imaginii. Dă clic pe cel de-al doilea rând de jos:



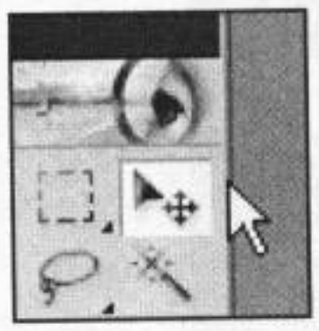
5. Ultima linie este ștearsă. Dă clic pe rândul de deasupra – o altă linie este ștearsă. Încearcă să dai clic în sus și-n jos în listă și observă rezultatul în desen.

Sumarul de acțiuni există numai când lucrezi cu o imagine în Photoshop. Când salvezi și închizi o imagine, sumarul este resetat.

Mută tot desenul

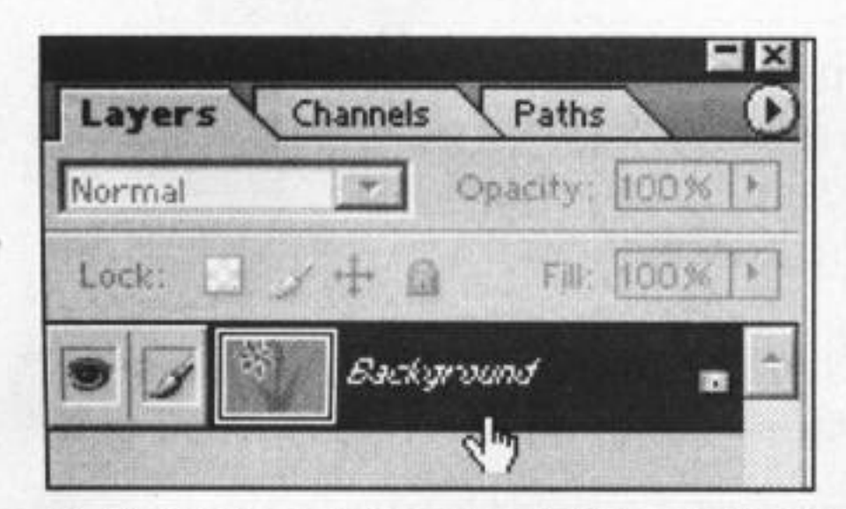
Poți să-ți plasezi cu ușurință desenul oriunde, cu ajutorul uneltei Move (mută). Dar mai întâi trebuie să „deblochezi" layer-ul. Aceasta este una dintre condițiile specifice programului Photoshop, cu care trebuie să te obișnuiești.

1. Selectează unealta Move (Mută) apăsând pe [V]:

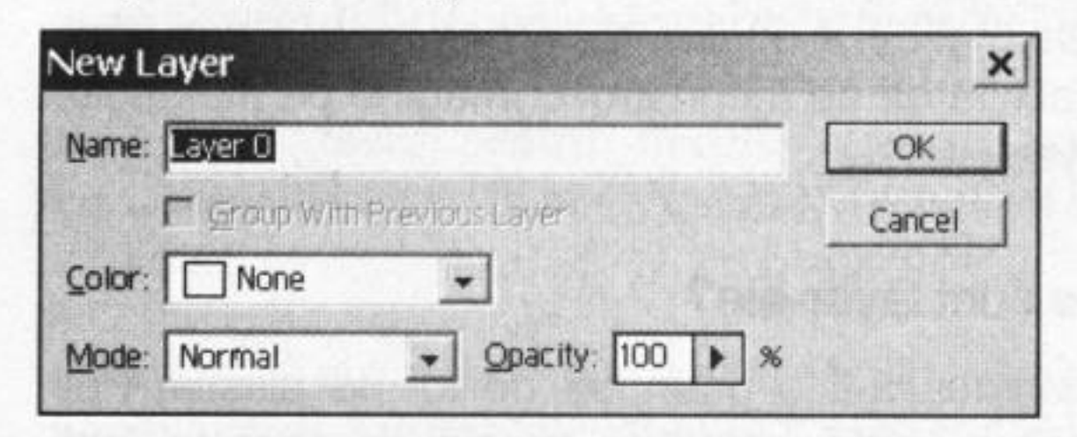


2. Plasează cursorul mouse-ului undeva în desen, apoi încearcă să-l tragi într-o parte. Primești un mesaj de eroare:

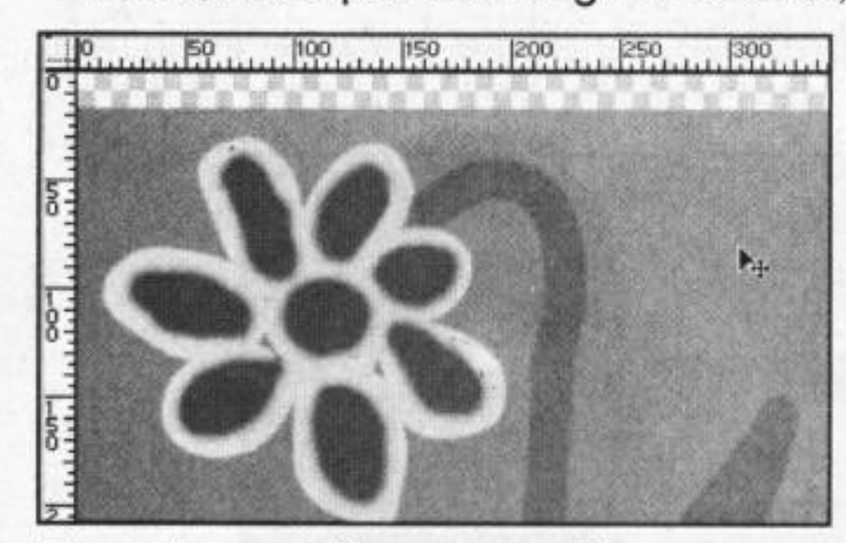
3. Înainte să poți muta imaginea, trebuie să „deblochezi" layer-ul. Observă tab-ul Layer de mai jos. Dă dublu clic pe layer-ul Background (fundal):



4. Acum layer-ul este deblocat, iar tu trebuie să-i dai un nume (pentru că layer-ul background este întotdeauna blocat). Photoshop sugerează denumirea Lazer 0, așa că dă clic pe OK (sau apasă pe [Enter]):

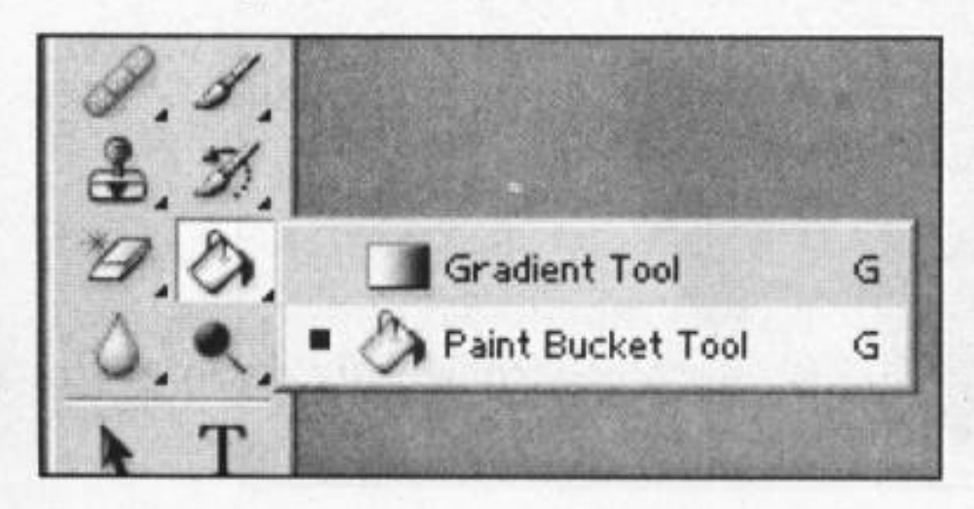


5. Acum poți muta desenul. Cursorul mouse-ului se transformă. Dă clic pe floare și trage-o în partea stângă. Trage tot desenul. În jurul desenului apare o margine ciudată, hașurată:

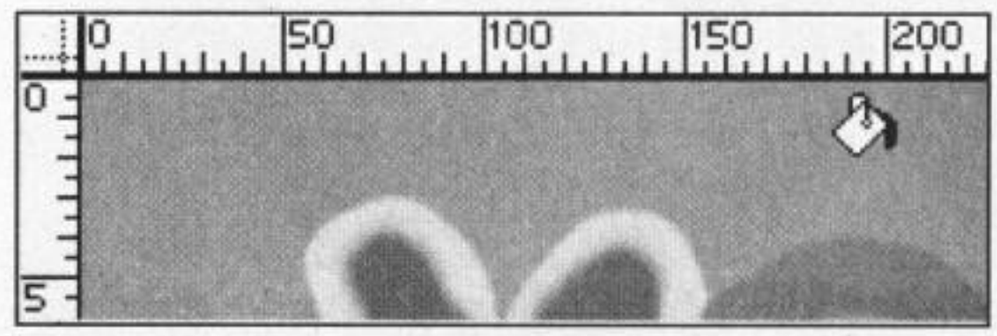


Zona hașurată este goală; nu are nici o culoare, dar vom schimba acest lucru imediat.

6. Alege unealta Paint bucket. Este a șasea unealtă din coloana din dreapta. Dacă dai clic pe acel buton și ții apăsat butonul mouse-ului, se va deschide o nouă căsuță cu două unelte. Dă clic pe unealtă:



7. Unealta Paint bucket folosește culoarea de prim plan. Selectează albastru deschis pentru aceasta. S-ar putea să trebuiască să inversezi cele două culori active.
8. Cursorul mouse-ului se transformă; dă clic cu unealta în zona hașurată ca să „torni" culoarea:

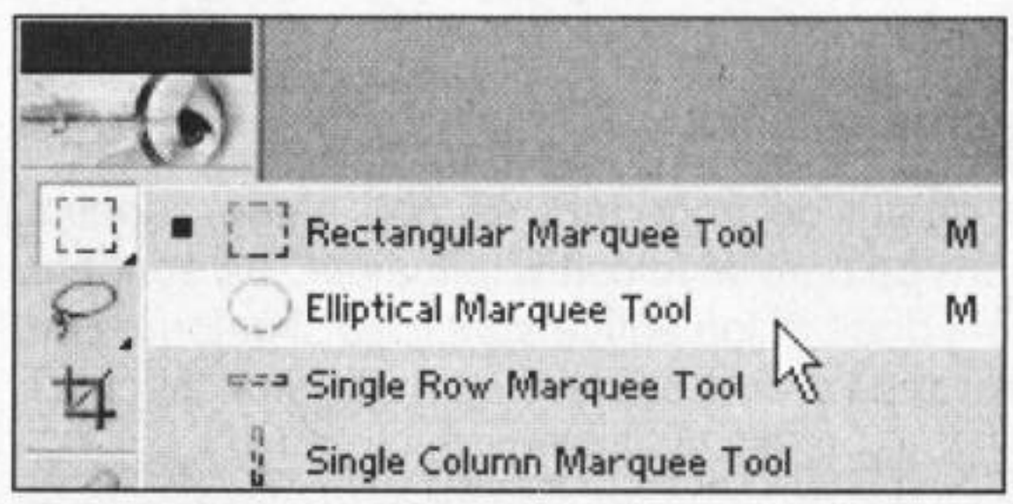


9. Inversează culorile de prim plan și de fundal (cu litera [X]). Apoi dă din nou clic cu unealta Paint bucket în aceeași zonă. Toată zona din jurul florii se îngălbenește! Trebuie să fii foarte atent cu culorile selectate pentru prim plan și fundal.
10. Inversează din nou culorile, toarnă albastru în zonă. Acum toate sunt la locul lor. Ai putea folosi și funcția undo.

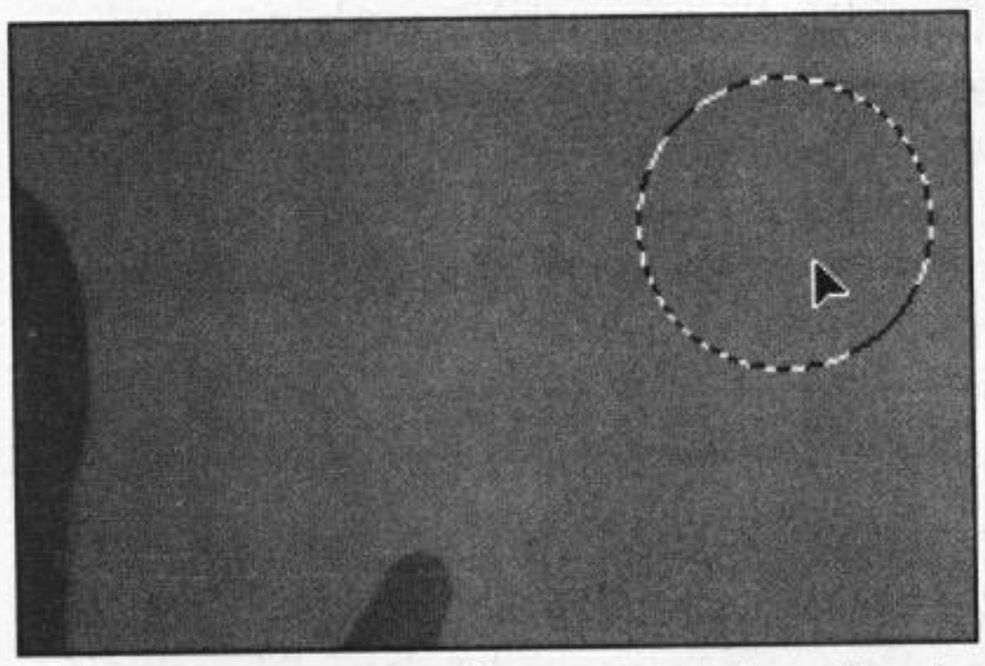
Un soare rotund și galben

O imagine a unei flori are nevoie de soare. Poți desena un cerc, dar lasă programul să o facă. Urmează pașii:

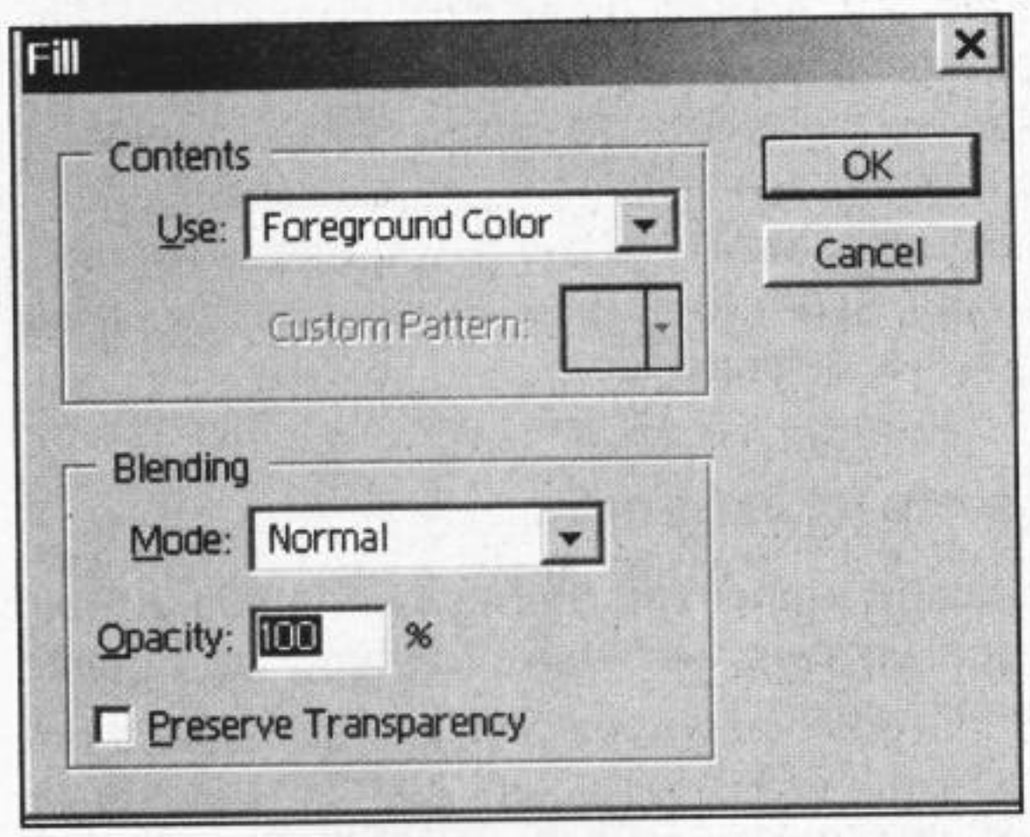
1. Clic pe unealta Marquee și ține apăsat butonul mouse-ului. În spatele acestui buton se află mai multe unelte. Trage mouse-ul în jos către elipsă și eliberează-l:



2. Unealta Elliptical Marquee este activată. Ține apăsată tasta [Shift] în timp ce tragi – selecția va deveni astfel un cerc.
3. Dă clic undeva în imagine și realizează un cerc cu o dimensiune potrivită. Dacă greșești, dă clic în zona goală din afara selecției și ia-o de la început.
4. Dacă așezarea este greșită, du cursorul înăuntrul cercului și trage-l cu mouse-ul în locația potrivită:



5. Alege o culoare galben pur pentru prim plan, din registrul Swatches. Soarele trebuie să fie galben. Selectează Edit - Fill:



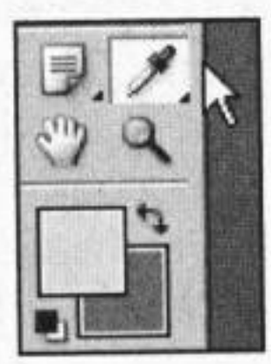
6. Clic pe OK și apasă pe [Ctrl] + [D], ca să îndepărtezi selecția.
7. Salvează desenul cu [Ctrl] + [S].

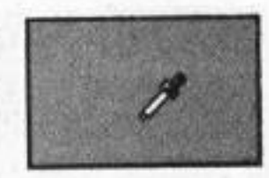
Alegerea culorilor

Este destul de important să poți alege aceeași culoare pe care-ai folosit-o și înainte. Să spunem că cele două culori active sunt roșu și galben. Dar ce faci dacă ai din nou nevoie de albastru deschis?

Și pe care dintre nuanțele de albastru deschis le-ai selectat pentru de prim plan? Nu te îngrijora, folosește unealta Eyedropper (Pipeta) (apasă pe [I]):

1. Cursorul mouse-ului devine o pipetă mică, care poate „aduna" culorile.





2. Dă clic cu pipeta în zona colorată în albastru deschis:
3. Culoarea de prim plan va fi din nou albastru deschis.

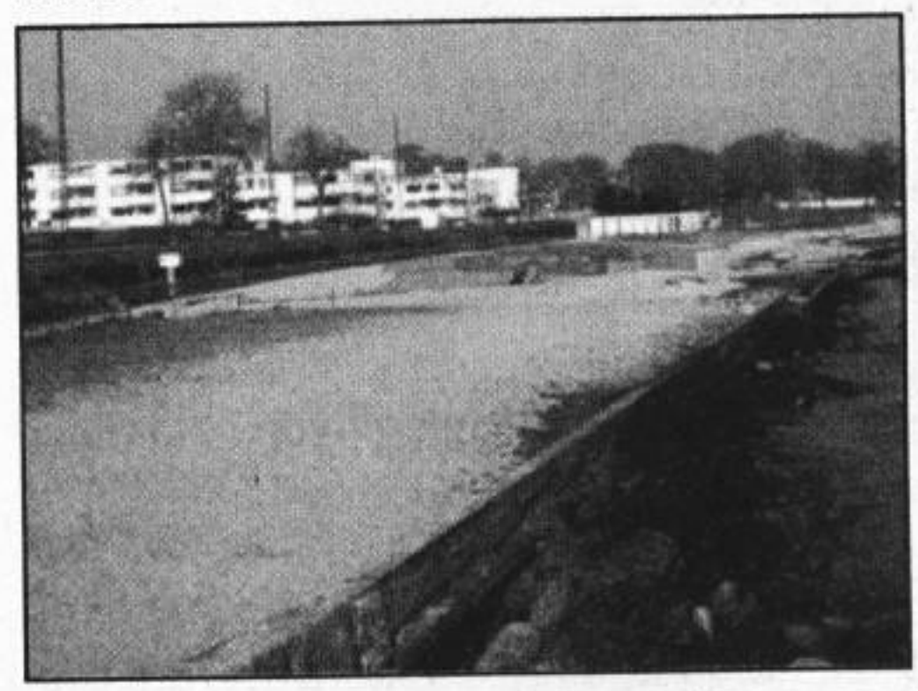
Dacă ții apăsată tasta [A] în timp ce folosești unealta, culoarea de fundal va fi aceeași cu cea „adunată".

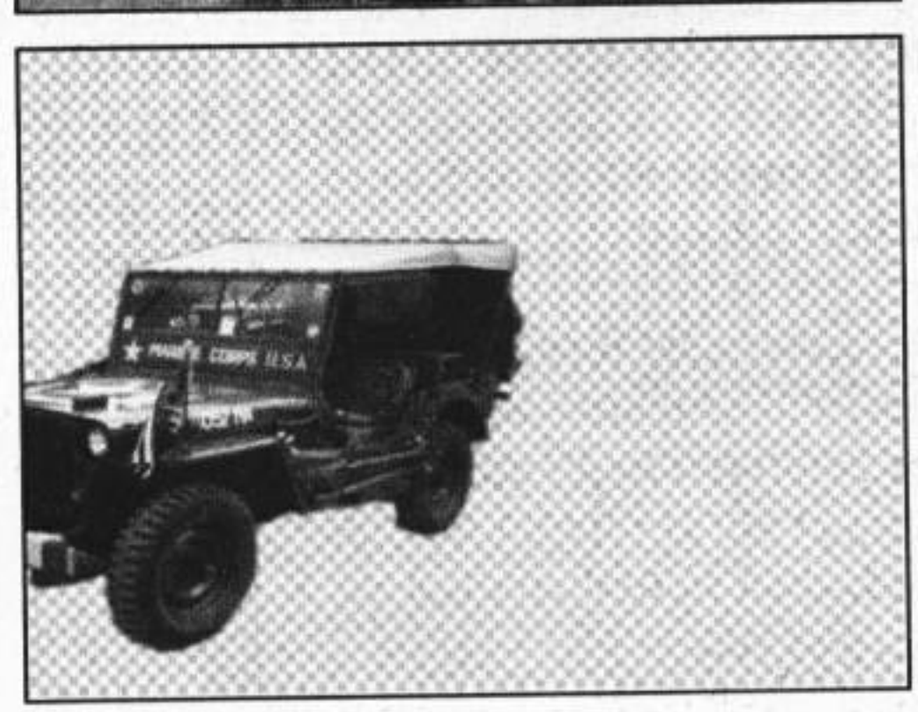
4. Exercițiu cu mai multe layer-e

În acest capitol vei face cunoștință cu una dintre cele mai bune opțiuni ale programului Photoshop – abilitatea de a construi o imagine pe mai multe layer-e.

Ce sunt layer-ele?

Imaginează-ți o grămadă de foi de plastic. Poți desena, picta, introduce imagini de orice fel, poți ajusta nivelul de luminozitate și contrast, poți introduce text etc. pe fiecare foaie. Orice operațiune pe oricare dintre foi este independentă de operațiunile realizate pe celelalte. Dar, în final, toate foile sunt suprapuse, ca să se formeze imaginea finală.





Imaginea combinată

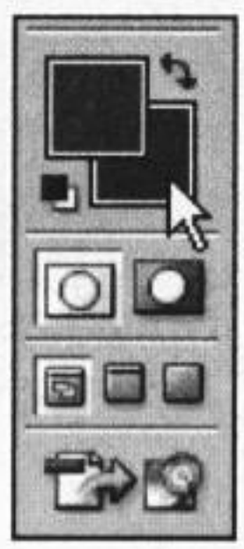
Figura 12. Funcția Layers în Photoshop este foarte puternică. Poți face nenumărate operațiuni, colaje, tranziții etc. Lucrul cel mai interesant este că adaugi un layer pentru fiecare element nou. Funcționează destul de ușor, dacă te obișnuiești cu sistemul.

În Figura 12 observi un exemplu al unei imagini cu două layer-e. Mașina din layer-ul 2 are un fundal transparent. Zonele marcate indică faptul că imaginea are fundal transparent. Prin urmare „vezi prin" layer-ul 2, iar layer-ul 1 devine fundal în imaginea combinată.
Poți adăuga noi „foi", poți îndepărta altele, le poți schimba ordinea, poți face unele obiecte mai transparente, altele mai puțin transparente, poți trage elementele din imagine în jurul ecranului – opțiunile sunt aproape infinite.

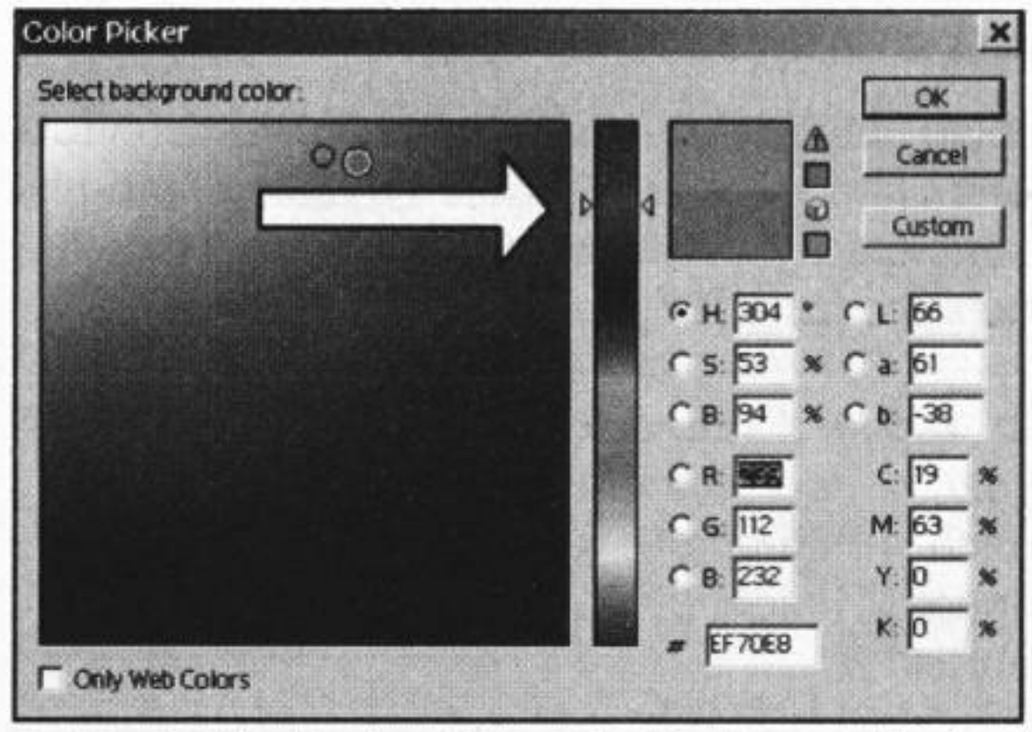
Creează o imagine nouă

Vei face un exercițiu de introducere a unor layer-e noi. Prima dată avem nevoie de o culoare de fundal, pe care o vom selecta într-un alt mod decât cel anterior. Dacă tab-ul Swatches îți permite să alegi dintr-o varietate de culori predefinite, poți alege orice nuanță de culoare din fereastra de dialog Color Picker.

1. Dă clic pe ultimul dintre cele două câmpuri de culoare:



2. Se va deschide fereastra de dialog Color Picker. Alege o culoare din curcubeul vertical de pe potențiometru – avem nevoie de violet, deci potențiometrul va ajunge până sus:



3. Apoi dă clic în câmpul pătrat ca să ajustezi nuanța. În acest caz trebuie să ajungi până în partea de sus. Dă clic pe OK.
4. Deschide o imagine nouă. Cel mai simplu mod este să folosești shortcut-ul [Ctrl] + [N] sau [Ctrl] + [Alt] + [N], care-ți deschide o imagine de aceeași dimensiune cu cea anterioară.
5. Denumește imaginea geometry, și asigură-te că ai ales o culoare de fundal din secțiunea Contents a ferestrei de dialog (ca în Figura 13). Apoi dă clic pe OK.
6. Salvează imaginea pe harddisk sub numele geometry.psd (am descris procedura în exercițiul anterior).
7. Dacă preferi, poți mări zona de lucru, cu ajutorul combinației de taste [Ctrl] + [0].
8. Ascunde riglele cu [Ctrl] + [R].

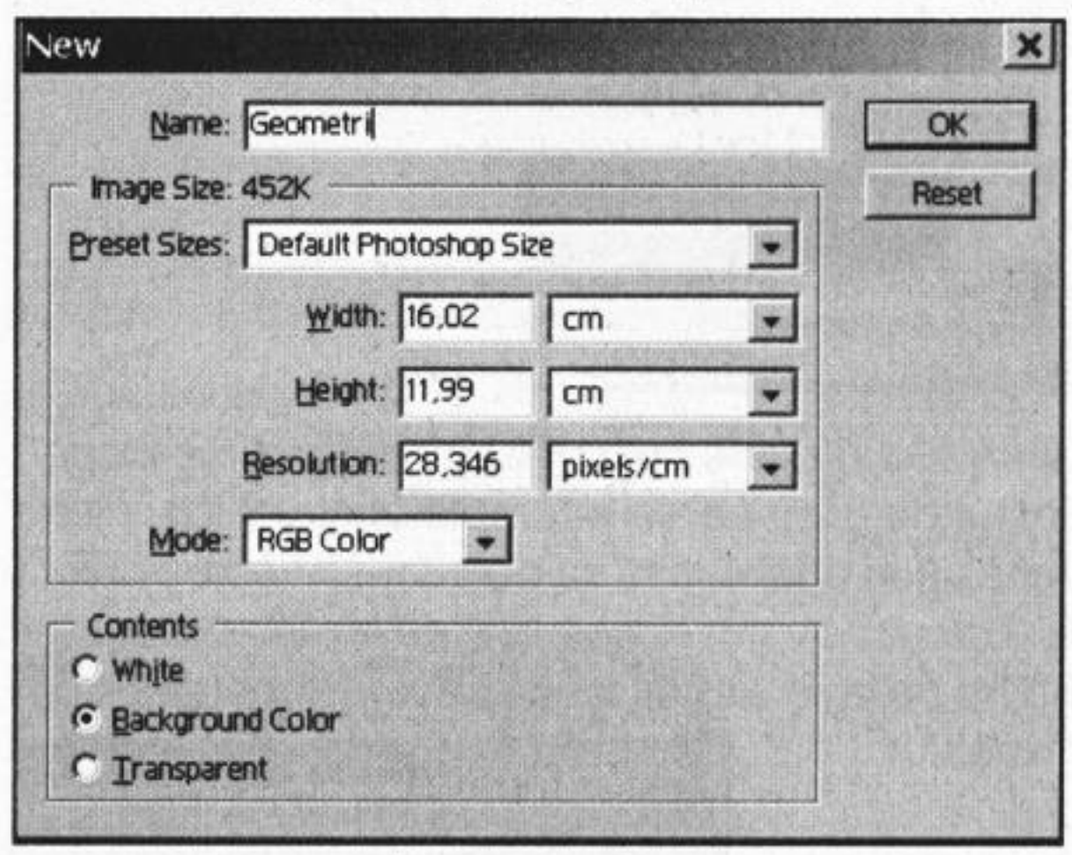


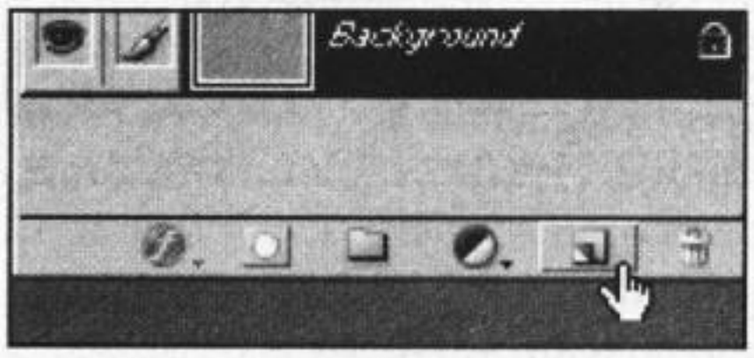
Figura 13. Noua imagine va avea aceleași dimensiuni cu cea dinainte.

Adaugă un layer

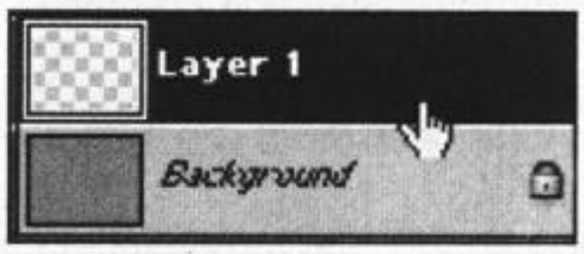
Trebuie să adaugi un layer nou. Vei controla operațiunea în layer-e diferite cu ajutorul tab-ului Layers. Dacă acesta nu apare pe ecran, poate fi deschis cu tasta [F7].

1. În registrul Layers, vezi o reproducere mică (thumbnail) a imaginii violete de pe ecran:

2. Acest layer este menționat drept „fundal", fiind creat în cele mai multe imagini noi. Pentru început, acest layer este „blocat", ca cel din exercițiul anterior.
3. Tab-ul Layers are mai multe opțiuni de setare, dar acum vom discuta numai despre cele mai importante. În partea de jos a tab-ului, poți observa un număr de butoane. Dă clic pe Create a new layer (Creează un layer nou):

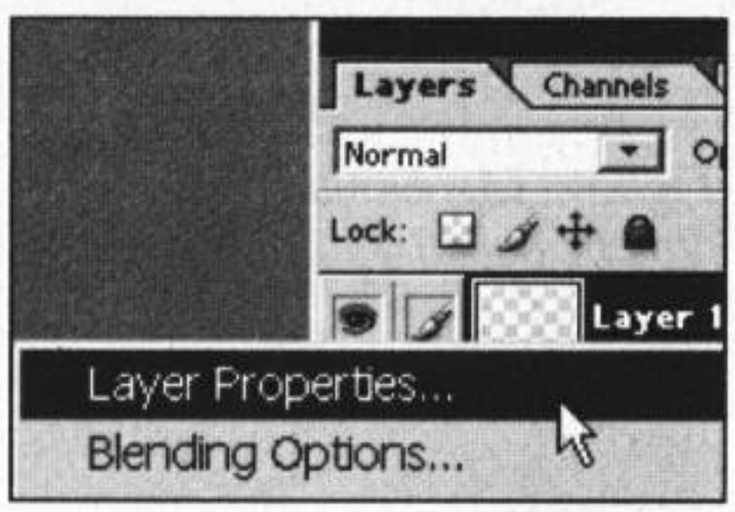


4. În tab-ul Layers apare un câmp nou, numit Layer 1, ca în model:

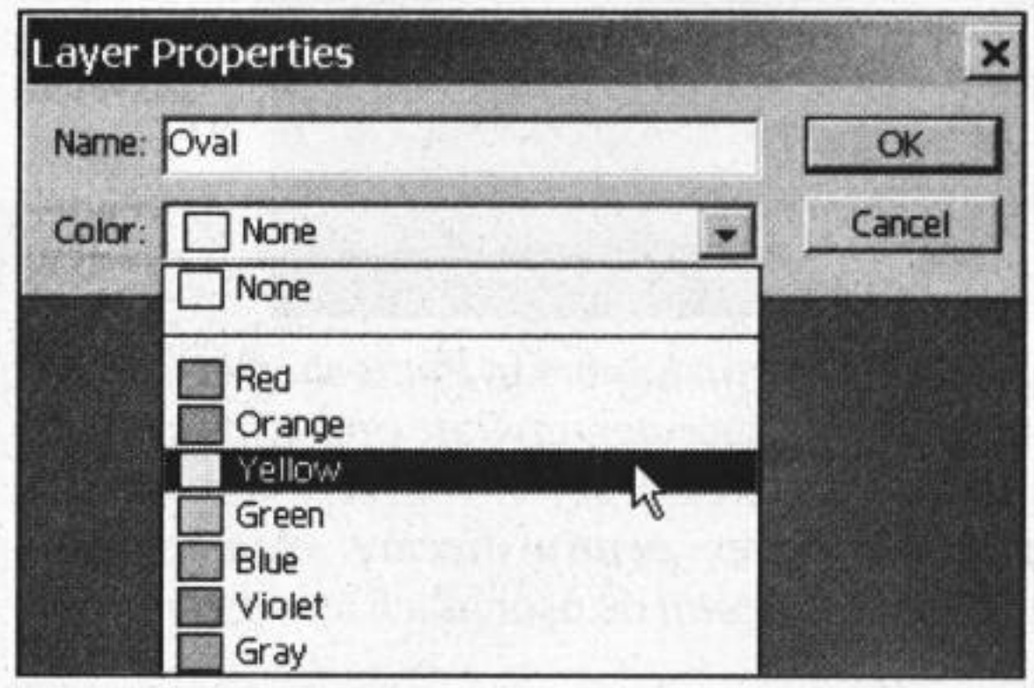


Dacă ai o imagine cu multe layer-e, poți descoperi destul de greu ce se întâmplă acolo. Ar fi o idee bună să te obișnuiești să denumești fiecare layer.

5. Clic pe layer-ul 1 și alege Layer Properties... din meniu:

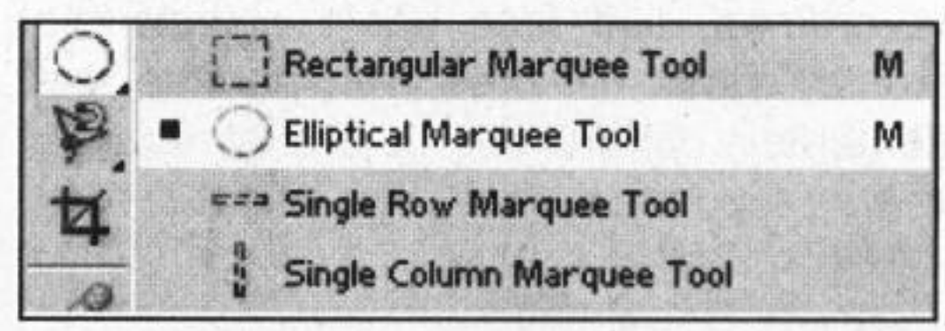


6. Se va deschide fereastra de dialog Layer Properties. Aici poți denumi layer-ul și poți da o altă culoare butonului Layer.
7. Scrie Oval în câmpul Name. Clic pe săgeata din partea dreaptă a câmpului Color și selectează yellow (galben). Apoi dă clic pe OK:

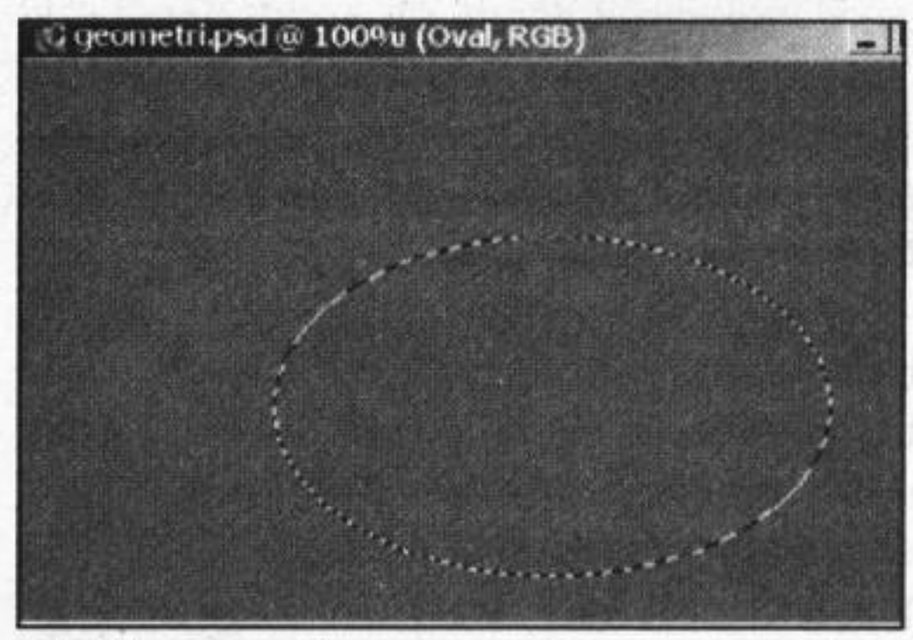


Când layer-ele au culori diferite în fereastră, trecerea dintr-un layer într-altul se face mai ușor.

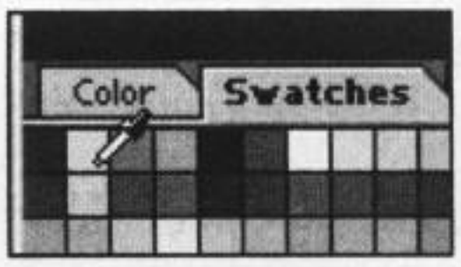
8. Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S]. Se va salva și noul layer.
9. Dă clic pe unealta Marquee (unealta din stânga sus, sau folosește litera shortcut [M]) și selectează unealta Elliptical Marquee:



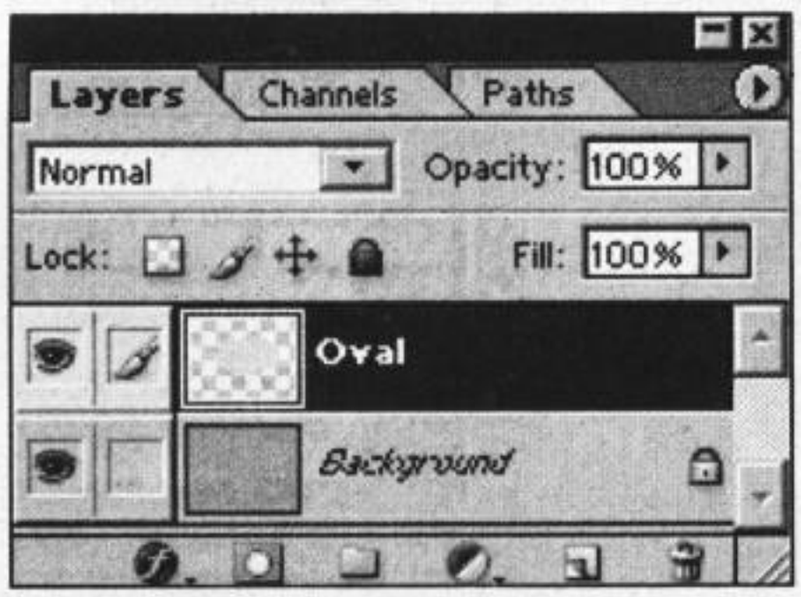
10. Dă clic undeva în imagine ținând butonul mouse-ului apăsat, în timp ce tragi o elipsă cu o dimensiune potrivită:



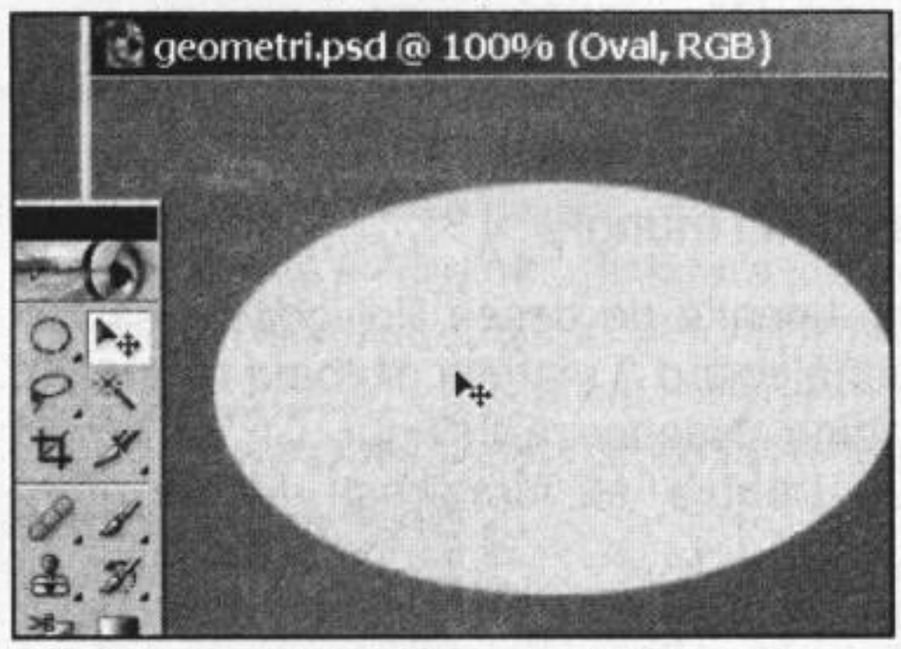
11. Alege culoarea galben pur, din registrul Swatches:



12. Umple elipsa cu culoarea galbenă. Ai uitat procedura? Vezi descrierea de la pagina 15, sau folosește shortcut-ul [Alt] + [Backspace], care umple o zonă selectată cu o culoare de prim plan.
13. Îndepărtează selecția cu [Ctrl] + [D] sau dă clic undeva în afara elipsei.
14. Tab-ul Layers ne arată acum noul layer cu numele și culoarea galbenă. Poți vedea o miniatură a elementelor conținute (mica elipsă galbenă):



15. Activează unealta Move (cu [V]) și încearcă să muți ovalul galben pe fundalul violet:



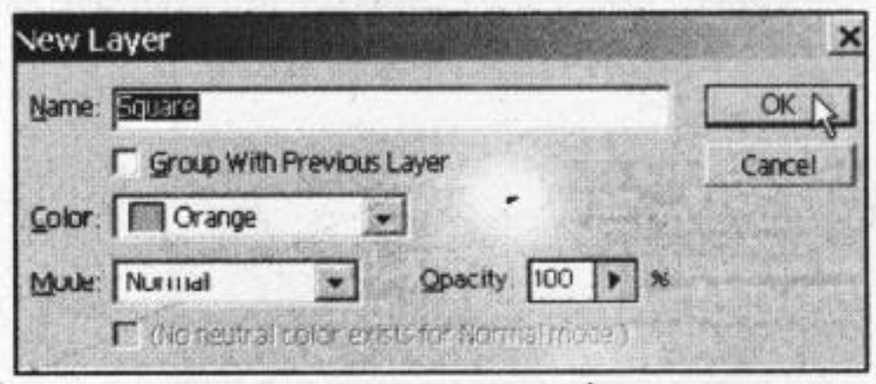
16. Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S].

Prin urmare, Photoshop poate lucra cu imagini în mai multe layer-e. Ține minte că este numai un singur layer selectat și activat. Poți face schimbări numai în zona selectată.

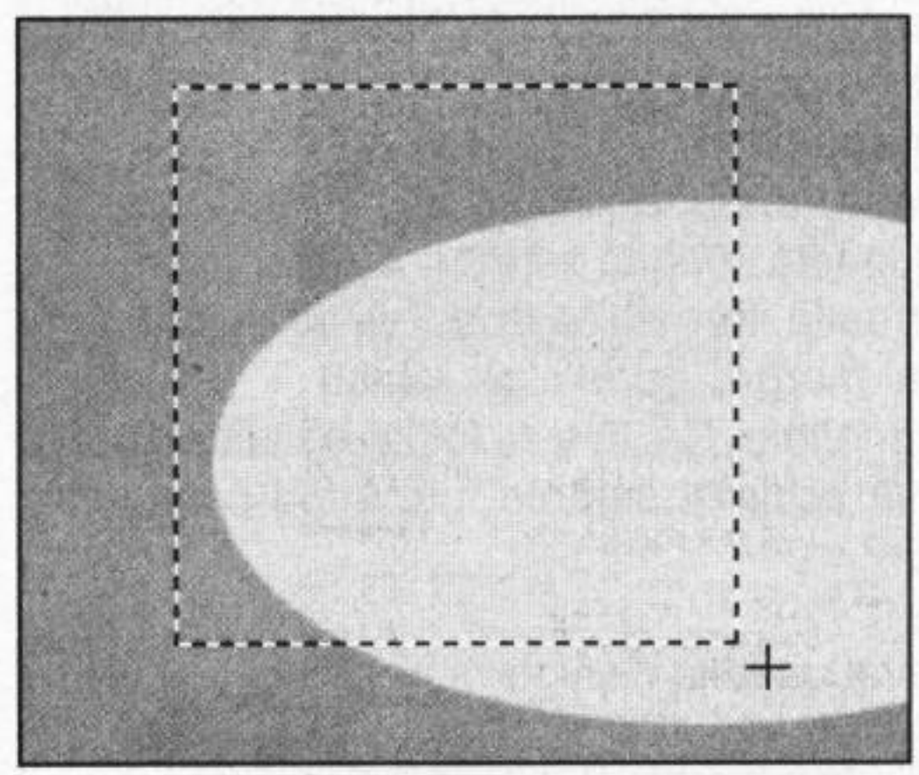
Încă un layer

Acum trebuie să faci un pătrat portocaliu.

1. Creează un layer nou, cu ajutorul shortcut-ului [Ctrl] + [Shift] + [N]. Se va deschide o fereastră de dialog în care poți denumi layer-ul.



2. Denumește-l Square. Alege numele orange pentru butonul layer-ului și dă clic pe OK:
3. Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S].
4. Alege frame-ul pătratului din toolbox, apăsând de două ori pe [M].
5. Ține apăsată tasta [Shift], dă clic în imagine și desenează un pătrat. Ținând apăsată tasta [Shift], forțezi dreptunghiul să devină un pătrat:



6. Folosește registrul Swatches, ca să selectezi portocaliu drept culoare de prim plan, apoi umple pătratul (cu shortcut-ul [Alt] + [Backspace]).
7. Folosește shortcut-ul [Ctrl] + [Shift] + [N], ca să creezi un alt layer. Acesta trebuie să fie verde și să se numească Polygon. Acum ai patru layer-e, pe care le poți vedea în tab-ul Layers. Salvează fișierul.
8. Trei dintre butoanele layer-elor sunt colorate, iar butonul activat este layer-ul „Polygon":

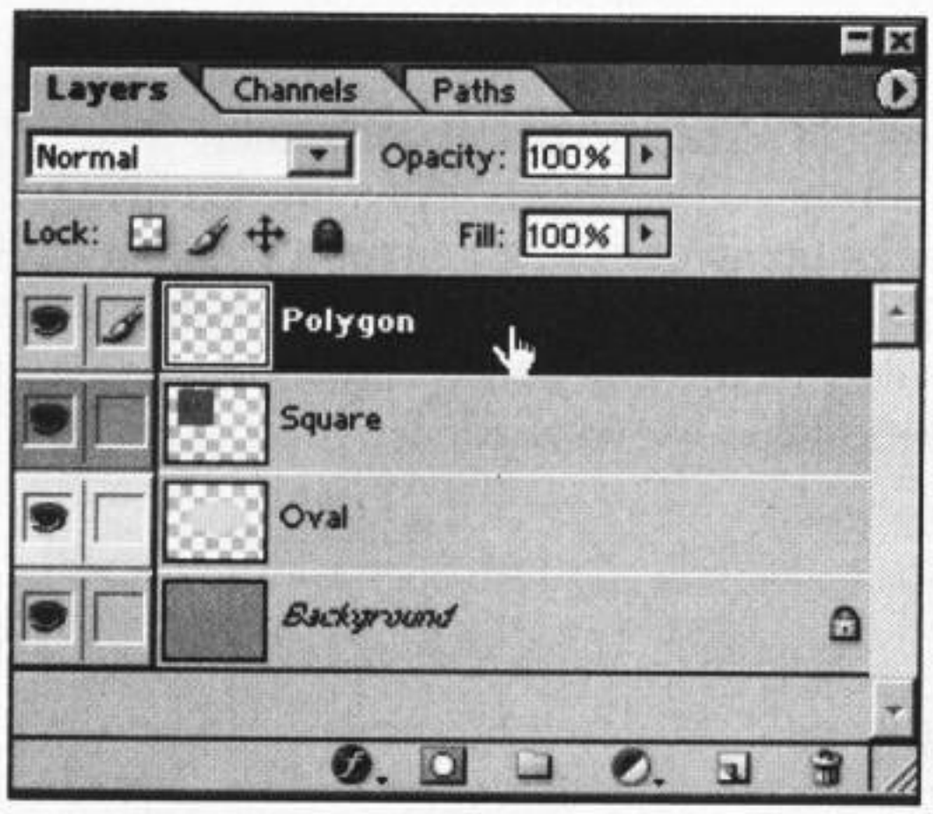
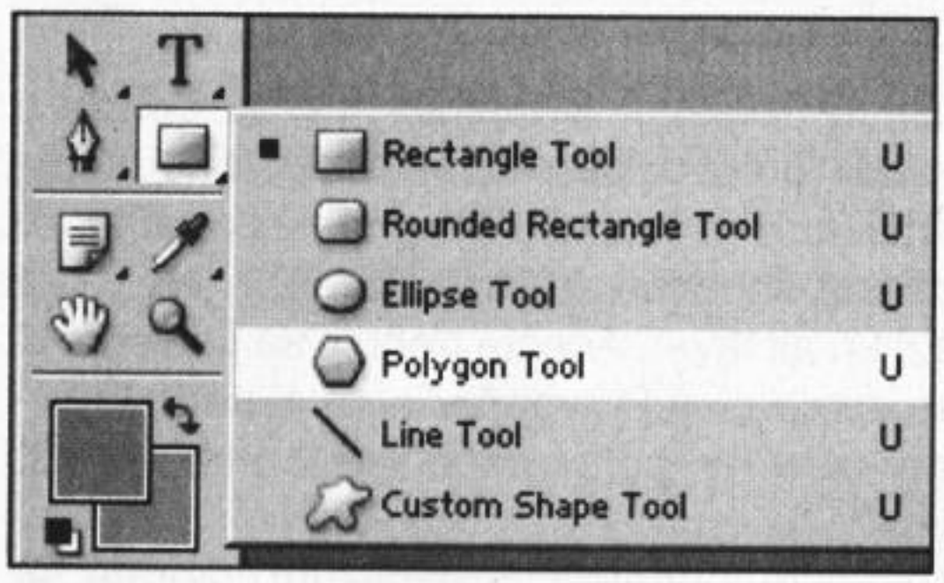


Figura 14. Acum ai patru layer-e. Cel de sus este activat.

Desenează un pentagon

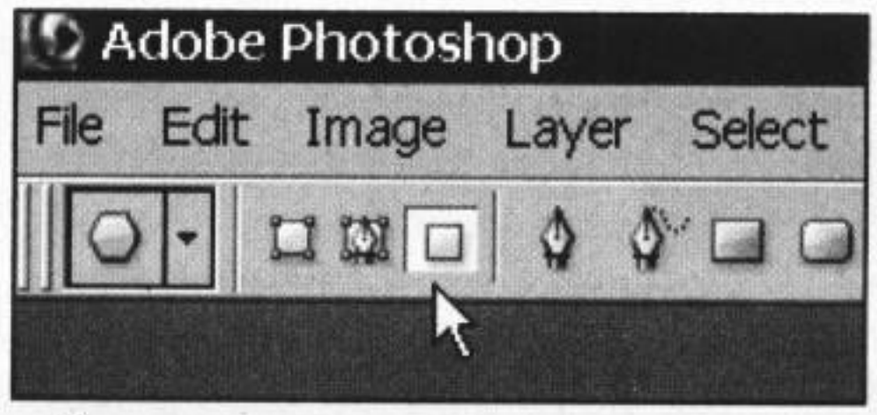
Pe cel de-al patrulea layer, cel verde, trebuie să desenezi un poligon – în acest caz un pentagon, cu ajutorul uneltei de desen Polygon.
Uneltele de desen sunt complicate pentru că pot lucra în moduri diferite. Așa că urmărește îndeaproape pașii:
Selectează unealta Polygon. Litera shortcut pentru această unealtă este [U], dar pentru că este ultima unealtă, trebuie să apeși pe ea de patru ori. Dacă nu merge, apasă pe [Shift] + [U] ca să activezi uneltele. Ca să eviți folosirea tastei [Shift], trebuie să schimbi setările, urmărind pașii de la pagina 5.

1. Ai activat unealta Polygon:

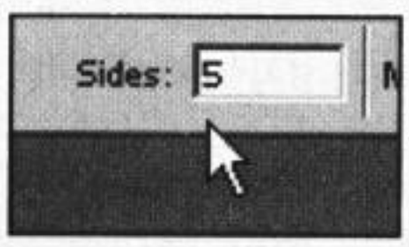


2. Aceste unelte de desen folosesc culoarea de prim plan. Așa că alege verde!

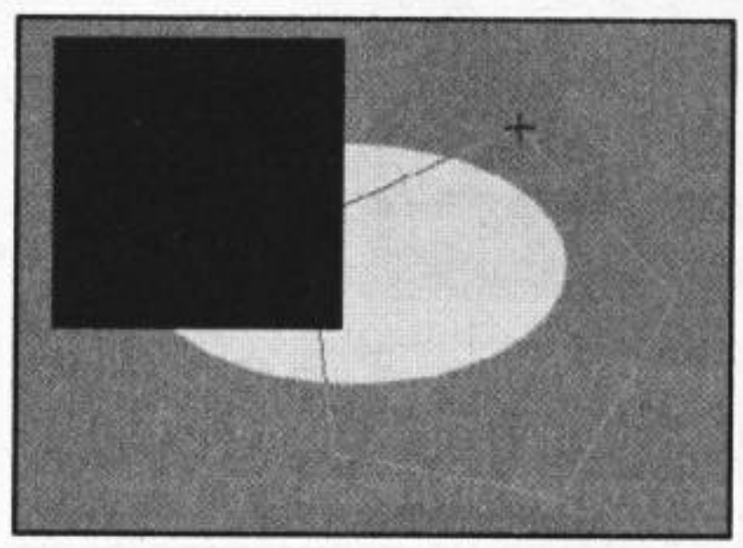
3. Marchează setările; dă clic pe butonul Pixel Fill (cel de-al treilea buton):



4. În partea dreaptă a barei de setări, poți observa că poligonul are cinci laturi:



5. Ai ales să desenezi un pentagon, iar culoarea de prim plan este verde. Începe din mijlocul desenului și trage un pentagon cu mouse-ul:

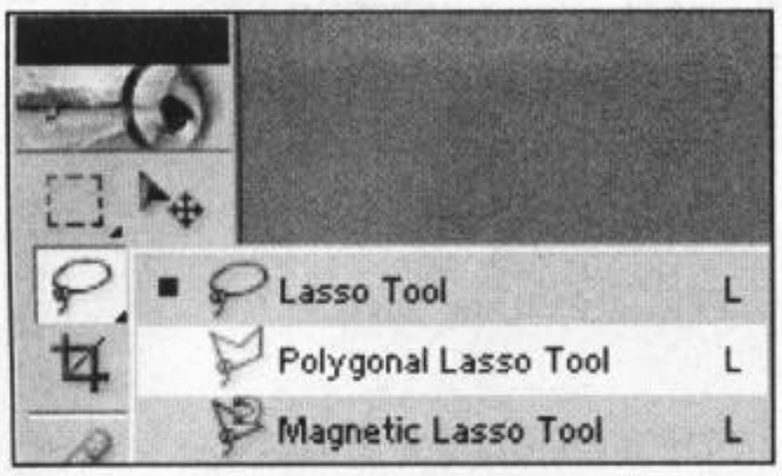


6. Când eliberezi butonul mouse-ului, pentagonul este umplut cu culoarea de prim plan (aici verde). Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S].

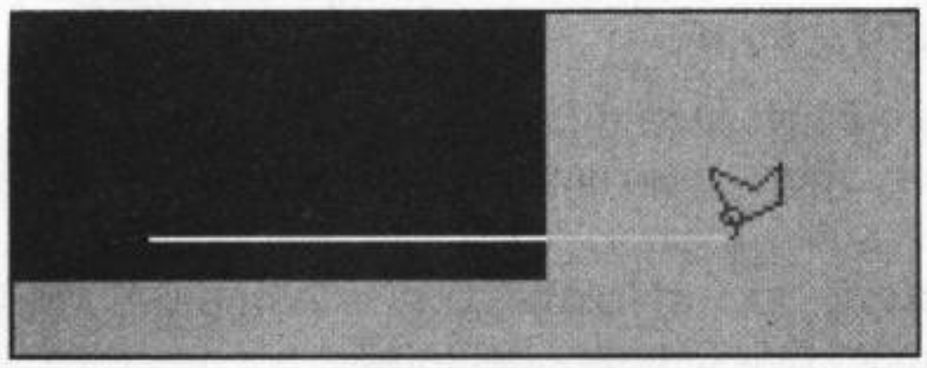
Desenează un triunghi

Poți folosi unealta de desen Polygon ca să faci triunghiuri (alegând 3 margini din bara de setări). Dar mai bine desenează-l singur. Ca să rezolvi exercițiul, trebuie să urmărești foarte atent instrucțiunile!
Ține minte că, dacă ai probleme, poți anula operațiunea cu ajutorul ferestrei History (operațiune descrisă la pagina 14).

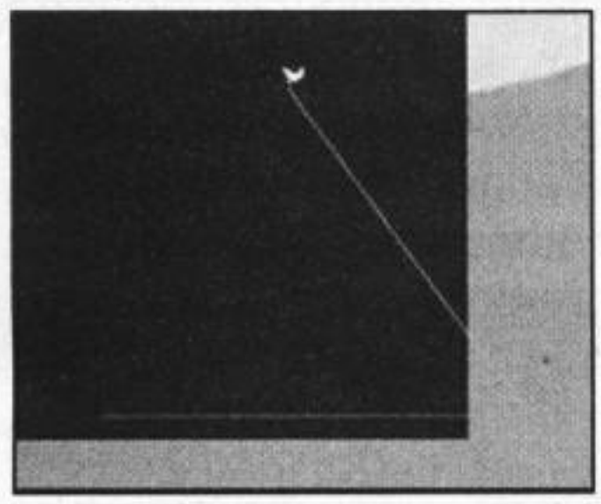
1. Introdu un layer nou (cu [CTRL]+ [Shift] + [N]). Denumește-l Triangle; nu alege nici o culoare pentru acest buton. Dă clic pe OK și salvează imaginea cu [Ctrl] + [S].
2. Clic-dreapta pe unealta Lasso (lasou), cea de-a doua din partea de sus a coloanei din stânga.
3. Selectează Polygonal Lasso (lasou poligonal):



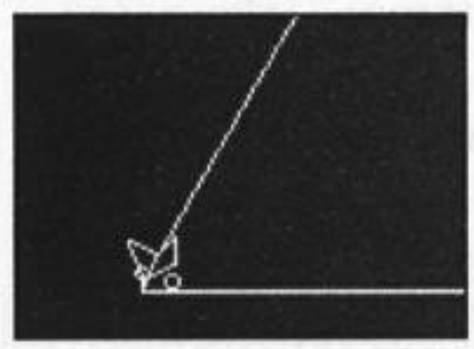
4. Dă clic în zona din care vrei să înceapă triunghiul. Așezarea nu este importantă acum. Dă clic și eliberează butonul, apoi trage cu mouse-ul linia de jos a triunghiului:



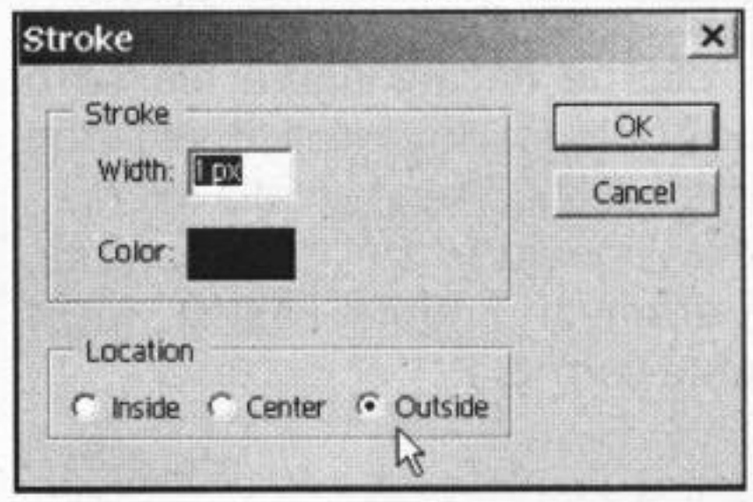
5. Unealta îți poate crea probleme. Din fericire, poți anula încercările greșite apăsând pe [Esc].
6. Clic din nou ca să adaugi o nouă latură, trăgând-o în partea din stânga sus a triunghiului:



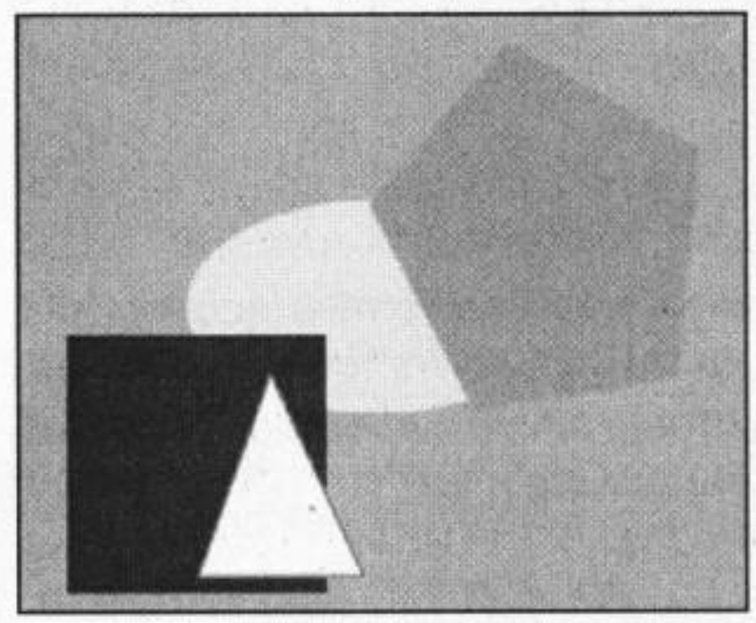
7. Dă din nou clic și trage latura în jos, către punctul de plecare. Când te apropii de linia de jos, cursorul se transformă. Apare un cerc mic care indică faptul că laturile se întâlnesc:



8. Clic o dată, iar selecția triunghiului este completă.
9. Acum trebuie să umpli triunghiul cu culoare. Apasă pe litera shortcut [D] ca să selectezi culorile automate negru/alb. Poți folosi shortcut-ul [Ctrl] + [Backspace], ca să umpli triunghiul cu culoarea de fundal (alb).
10. Ai nevoie de o linie neagră subțire în jurul triunghiului, care este încă selectat. Folosește meniurile Edit – Stroke.
11. În mijlocul ferestrei de dialog poți vedea culoarea neagră. Alege o grosime de 1 px și locația Outside (afară):



12. Clic pe OK sau apasă pe [Enter]. Linia neagră și subțire va apărea în jurul triunghiului.
13. Anulează selecția apăsând pe [Ctrl] + [D].
14. Imaginea e gata; iată cum arată a mea:

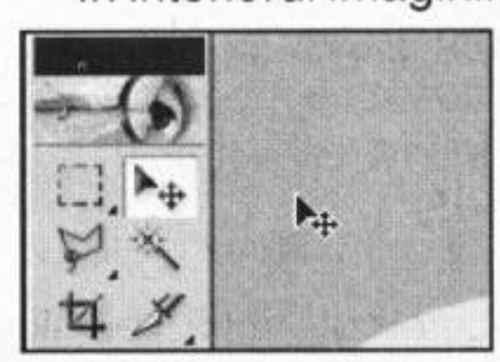


15. Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S].

Aranjarea figurilor și a layer-elor

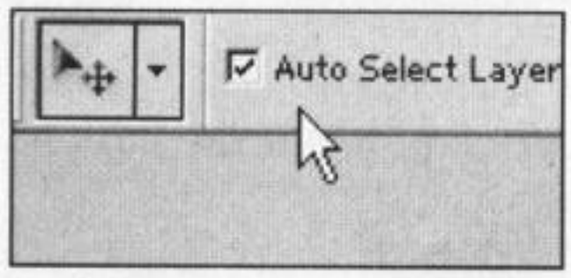
Ai cinci layer-e, layer-ul de fundal și cele patru layer-e cu figuri. Poți muta cu ușurință figurile după ce le-ai desenat. Ai putea încerca să schimbi ordinea layer-elor:

1. Clic pe unealta Move, butonul din dreapta sus din cutia cu unelte, sau activeaz-o cu litera shortcut [V]. Cursorul se transformă când îl muți în interiorul imaginii:

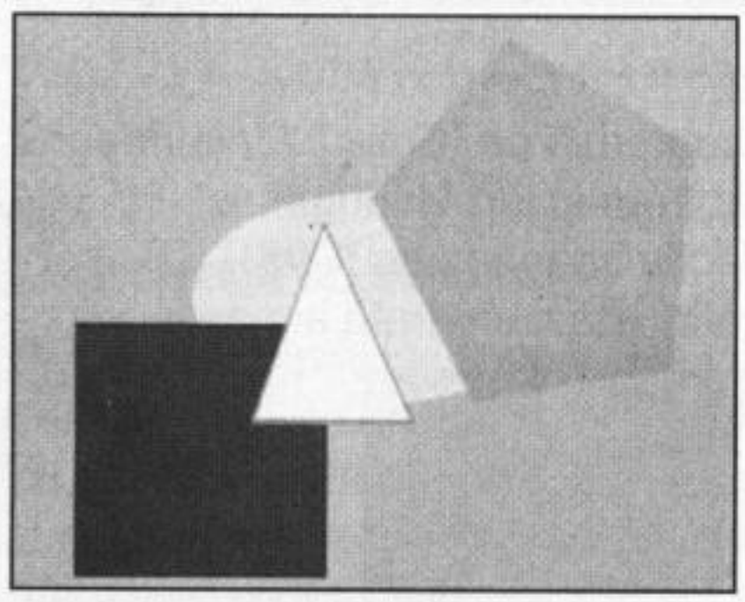


2. Privește bara de setări. Asigură-te că există un

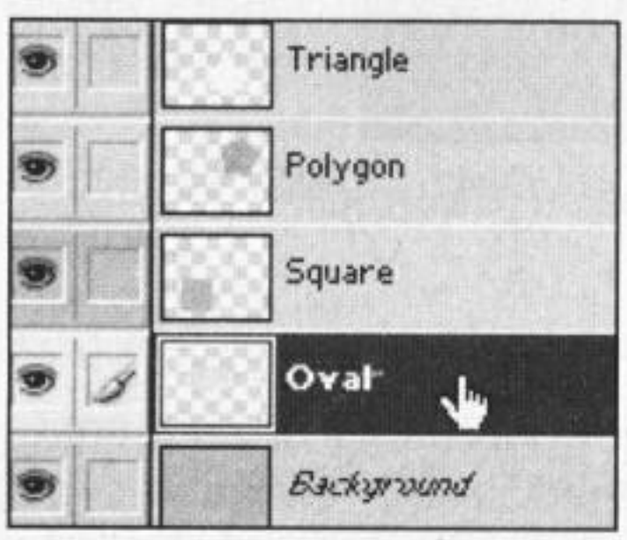
marcaj în câmpul Auto Select Layer (Selectează automat layer-ul):



3. Acum poți da clic pe fiecare figură, ca să o plasezi în alt loc în interiorul imaginii. Photoshop își dă seama imediat în ce layer se află figura.
4. Zona din afara figurilor este transparentă. Încearcă să aranjezi figurile, astfel încât imaginea să arate cam așa:



5. Observă ovalul galben; este parțial acoperit de celelalte trei figuri. Asta se întâmplă pentru că layer-ul cu ovalul este plasat sub celelalte layer-e:



6. Selectează butonul cu mouse-ul, apoi trage-l în sus. Eliberează butonul mouse-ului astfel încât layer-ul Oval să se strecoare deasupra layer-ului Polygon, ca în Figura 15.
7. Încearcă să aranjezi din nou figurile. Acum pătratul portocaliu este în partea de jos.
8. Poți aranja elementele din imagine folosind tastele săgeți. E mai sigur decât cu mouse-ul.
9. Salvează din nou imaginea cu [Ctrl] + [S].

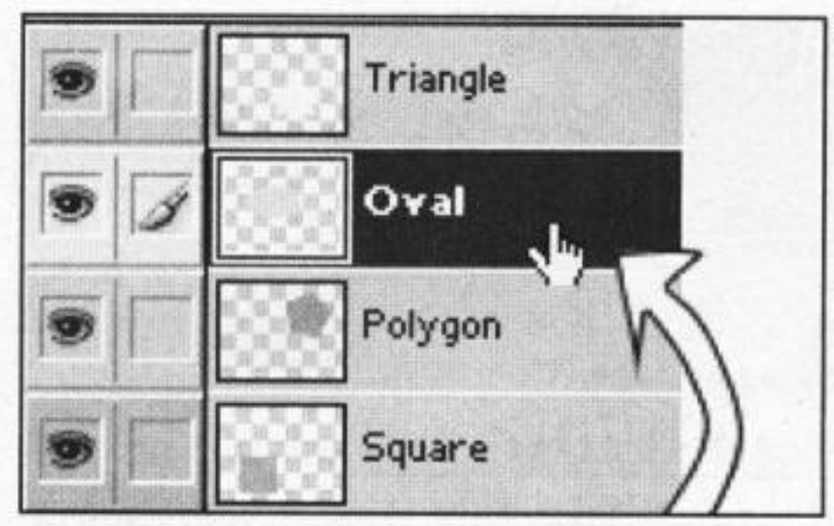
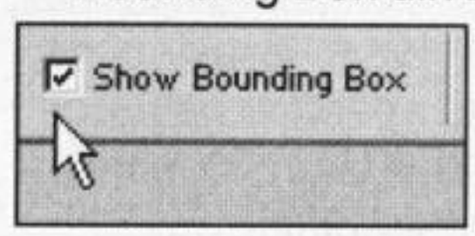


Figura 15. *Poți aranja elementele, trăgând butoanele layer-elor în poziții noi.*

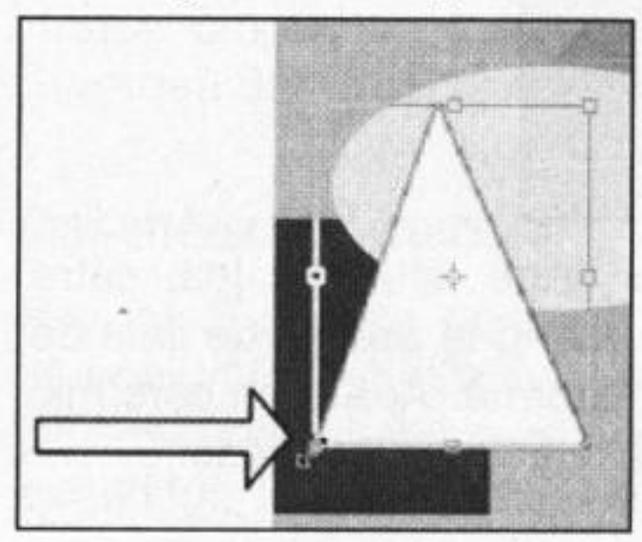
Transformă figurile

Când unealta Move este activată, poți modifica forma și dimensiunea figurilor.

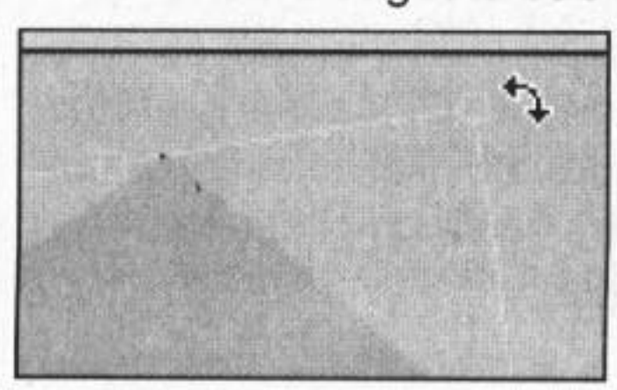
1. Activează unealta Move. Clic în câmpul Show Bounding Box din bara de setări:



2. Selectează diferite figuri, dând clic pe ele. Observi un frame în jurul figurii activate. Selectează triunghiul. Folosește mouse-ul ca să iei mânerul din stânga jos și să-l tragi în stânga. Forma figurii se schimbă:



3. Când ajungi la dimensiunea adecvată, închide redimensionarea dând clic pe [Enter].
4. Apoi selectează pentagonul. Trebuie să-l rotești. Plasează cursorul mouse-ului total în afara unuia dintre mânerele din colț, astfel încât să devină o săgeată dublă, ca aici:



5. Încearcă să rotești pentagonul un pic către stânga. Încheie procesul de rotație apăsând pe [Enter].
6. Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S].

Unealta Move este foarte importantă; o folosești tot timpul în Photoshop.
În mod normal, unealta Move funcționează numai pe layer-ul selectat, dar poți selecta automat layer-ul, din elementul de imagine pe care ai dat clic. Câteodată e bine; altădată te poate induce în eroare.

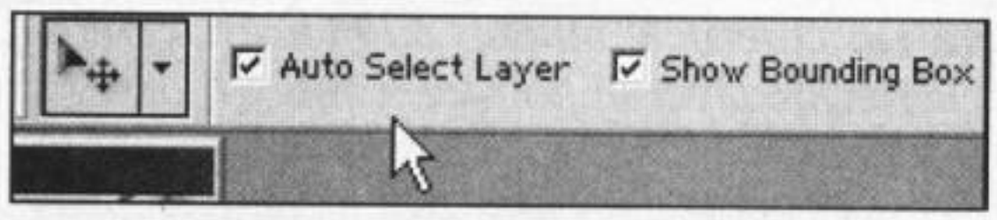


Figura 16. Această setare face ca unealta Move să selecteze automat figura către care îndrepți mouse-ul, indiferent de layer-ul în care se află.

5. Mai multe despre layer-e

Este extrem de important să înțelegi cum funcționează layer-ele. În acest capitol vom continua să explorăm posibilitățile operațiunilor cu mai multe layer-e.

Layer-ul activat

Așa cum întotdeauna ai o culoare de prim plan activă, ai și un singur layer activ. De exemplu, când lucrezi cu triunghiul, layer-ul Triangle este activat. Asta înseamnă că orice-ai face cu imaginea, va afecta numai acest layer.

1. Folosește din nou unealta Move. Privește fereastra Layers când dai clic pe o nouă figură. Astfel poți vedea ce layer este activat.
2. Selectează triunghiul. Observă bara de titlu a imaginii:

3. Poți citi acolo diferite informații:
   Nume fișier, aici geometry.psd.
   Grad de reprezentare aici 100%.
   Layer-ul activat, aici Triangle.

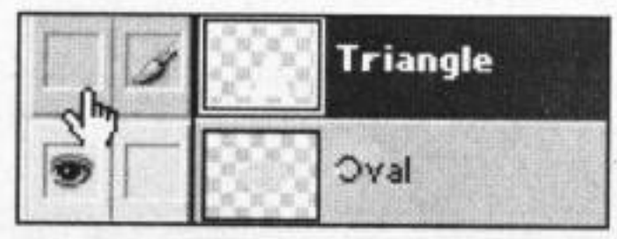
Mod de culoare, aici RGB, culorile obișnuite.

4. Încearcă să activezi alternativ cele patru layer-e ale imaginii și citește informațiile din bara de titlu.

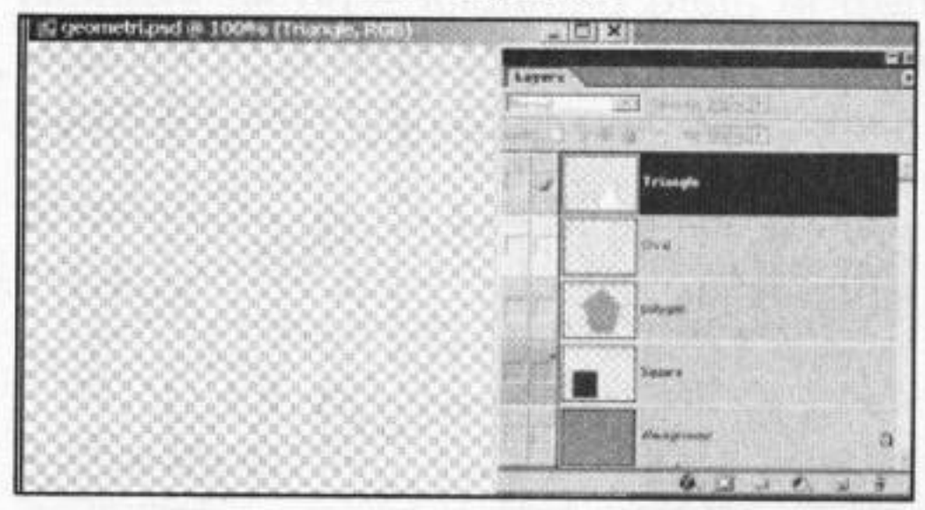
Layer-ele vizibile

Registrul Layers conține diferite informații despre layer-e. Observă „ochii" din marginea din stânga. Ei indică ce layer este vizibil. Încearcă:

1. Dă clic pe un ochi, de exemplu cel de lângă layer-ul Triangle:



2. Ochiul dispare din tab, iar triunghiul dispare din imagine!
3. Clic din nou, iar triunghiul se întoarce. Încearcă să faci toate layer-ele invizibile. Vei observa numai un fundal hașurat:

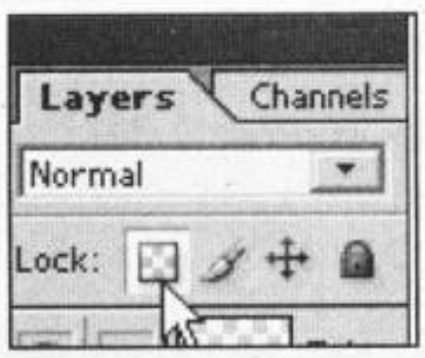


4. Acum fă layer-ele vizibile, unul câte unul, începând din partea de jos. Observi pe desen cum figurile devin vizibile.
5. Poți face toate layer-ele, cu excepția unuia, vizibile dintr-o singură mișcare. Ține apăsată tasta [Alt] și dă clic pe ochiul de lângă layer-ul Oval. Iată, acum vezi numai elipsa.
6. Dă clic pe layer-ul Oval, în timp ce ții apăsată tasta [Alt]. Acum toate layer-ele sunt din nou vizibile.

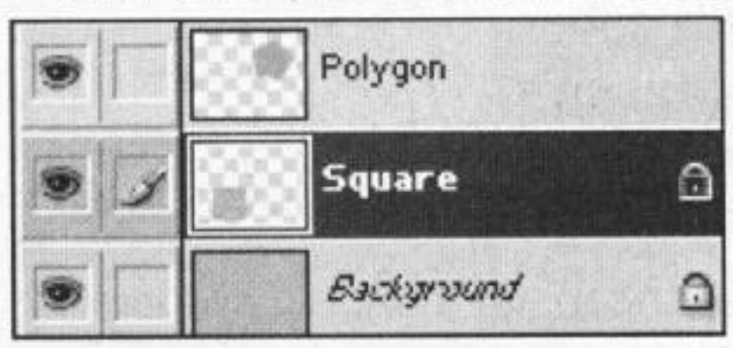
Blochează layer-ele în diferite moduri

Mai este o altă funcție interesantă a layer-elor pe care trebuie s-o cunoști. Este asociată celor patru câmpuri de blocare din partea de sus a registrului.

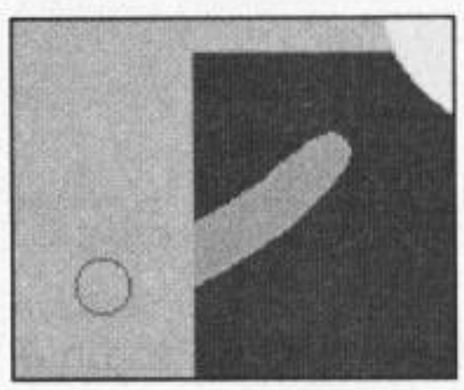
1. Toate layer-ele trebuie să fie vizibile, iar layer-ul Square trebuie activat.
2. Găsește butonul Lock transparent pixels (Blochează pixelii transparenți), primul dintre cele patru butoane de blocare din partea de sus a tab-ului Layers și dă clic pe el:



3. Observă lacătul care apare în fereastra layer-ului. Un element din layer este blocat:



4. Acum zona transparentă a layer-ului e blocată. Poți verifica: selectează unealta Brush și culoarea albastră pentru prim plan. Încearcă să desenezi în afara pătratului – nu se întâmplă nimic. Dar poți desena înăuntrul lui. De îndată ce pensula trece dincolo de marginile pătratului, nu va mai desena:



5. Dacă ai desenat din greșeală în afara pătratului – grăbește-te și anulează.
6. Zonele transparente din fiecare layer – în care nu s-a desenat nimic – pot astfel fi protejate de efectele uneltelor etc.
7. Modelul hașurat de pe butoanele layer-elor ne indică faptul că respectivele zone sunt transparente:

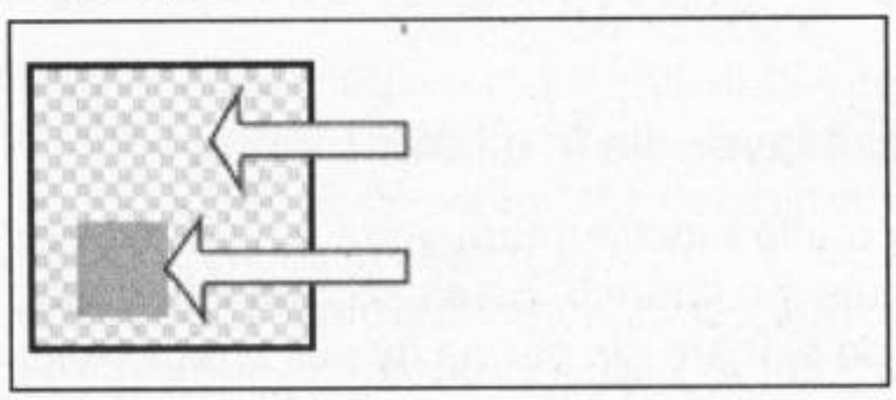


Figura 17. Zonele transparente din fiecare layer.

Fiecare layer poate avea setări care să protejeze transparența, independent de celelalte layer-e.

Celelalte butoane din tab-ul Layers au următoarele efecte de blocare:

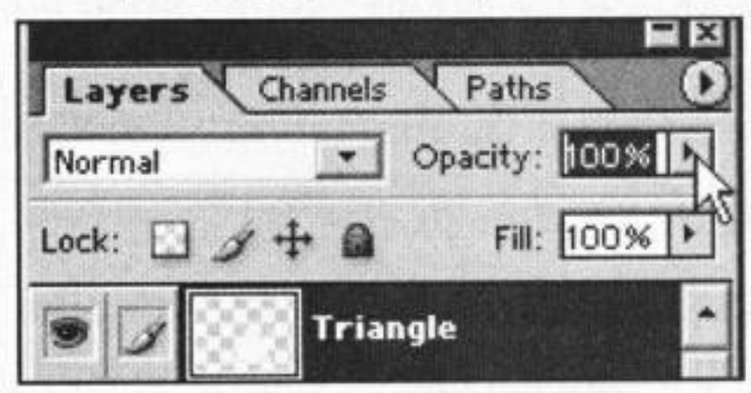
Lock transparent pixels protejează toate zonele transparente.	
Lock imagine pixels protejează toate zonele care nu sunt transparente.	
Lock position protejează layer-ul ca să nu fie mutat.	
Lock all combină cele trei butoane menționate anterior.	

Figura 18. Diferitele moduri de blocare, care pot proteja fiecare layer împotriva schimbărilor.

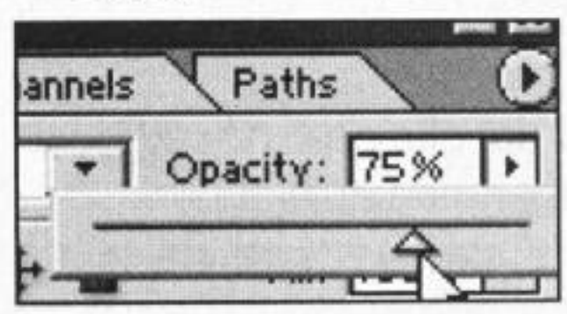
Transparența

Poți face diferite elemente din imagine, mai mult sau mai puțin transparente. Este un efect cu foarte multe opțiuni!

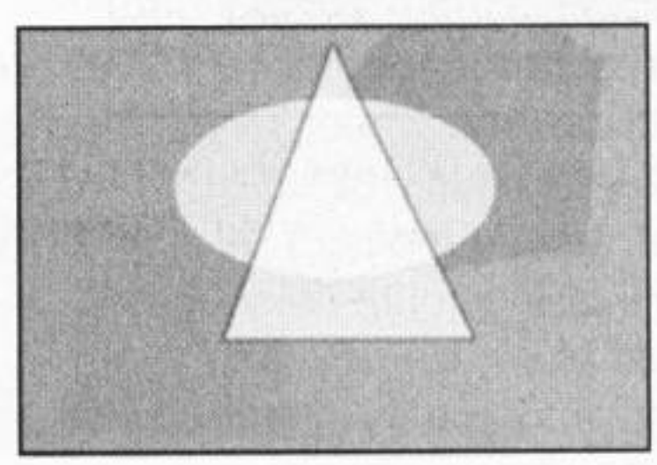
1. Selectează layer-ul Triangle din registrul Layers.
2. Clic pe triunghiul mic din dreapta cuvântului Opacity (Opacitate):



3. Apare un potențiometru mic. Încearcă să-l tragi până la 75%, sau scrie procentajul direct în câmp:



4. Acum triunghiul este parțial transparent:

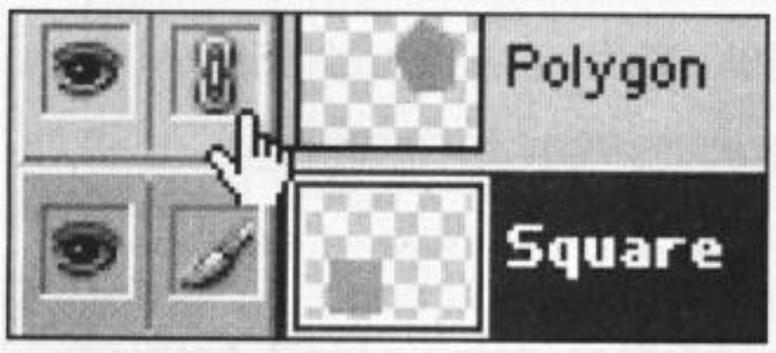


5. Trage potențiometrul la valori diferite.
6. Cu cât valoarea este mai mică cu atât mai transparent este obiectul. La o opacitate de 0%, nu vei vedea triunghiul deloc – acesta devine 100% transparent!

Gruparea layer-elor

Câteodată, trebuie mutate mai multe elemente ale unei imagini într-o nouă poziție. Le poți grupa și apoi muta deodată.

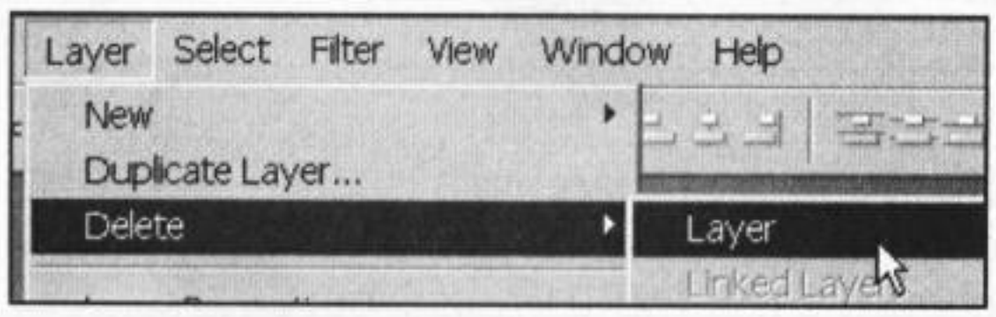
1. Selectează layer-ul Square.
2. Clic în câmpul gol din dreapta ochiului de lângă layer-ul Polygon. Apare un lanț mic în câmp:



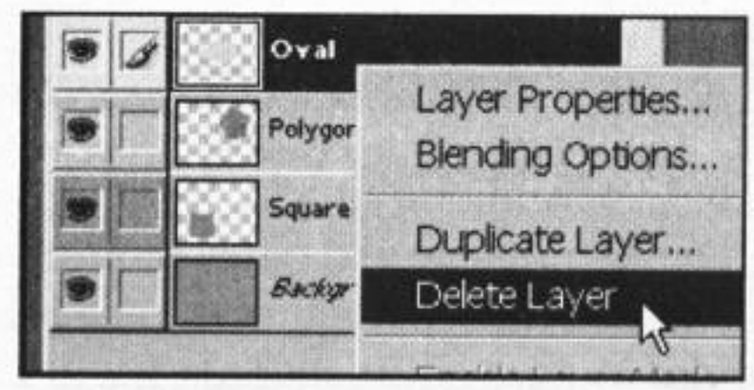
3. Astfel, ambele figuri „Square" și „Polygon" sunt grupate. Alege unealta Move și încearcă să muți pătratul. Pentagonul se va muta și el, în timp ce ovalul și triunghiul vor rămâne în aceeași poziție.
4. Clic pe simbolul Chain (lanț), ca să anulezi gruparea.

Ștergerea layer-elor

Dacă vrei să ștergi un layer, o poți face în mai multe moduri. E tipic pentru realizarea operațiunilor în Photoshop; aproape întotdeauna există mai mult de o modalitate de a obține același rezultat.
Selectează un layer din registrul Layers și optează pentru Layer – Delete – Layer:



Ai mai putea da clic-dreapta pe layer-ul respectiv în fereastra. Apoi alege Delete Layer (Șterge layer-ul) din meniul care se deschide:



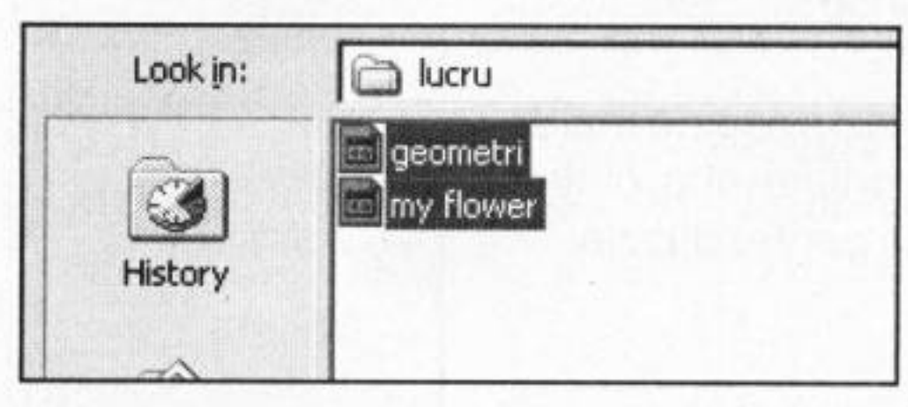
Apoi trebuie doar să dai clic pe coșulețul din colțul din dreapta jos în registru:

Figura 19. Ține cont de butoanele din partea de jos a registrului Layers. Acest buton șterge layer-ul selectat.

Închide toate ferestrele

Ai terminat primele exerciții. Sper că ți-au fost de folos.

1. Folosește shortcut-ul [Ctrl] + [W], ca să închizi imaginea.
2. Repetă operațiunea dacă ai alte ferestre deschise, până când vei avea numai o fereastră liberă în care poți vedea doar tab-urile cu unelte de lucru.
3. Deschide două desene simultan: Apasă pe [Ctrl] + [O] (pentru open). Selectează fișierul „my flower". Ține apăsată tasta [Shift] și selectează apoi fișierul „geometry":



4. Apasă pe [Enter] și ambele desene sunt deschise în Photoshop. Poți trece dintr-un fișier într-altul cu [Ctrl] + [TAB]. Încearcă.
5. Acum închide toate fișierele deschise, cu [Ctrl] + [Shift] + [W].

Poți închide programul Photoshop cu shortcut-ul [Alt] + [F4]. Dar este un program foarte mare, așa că poți să-l lași deschis cât timp este pornit computerul.

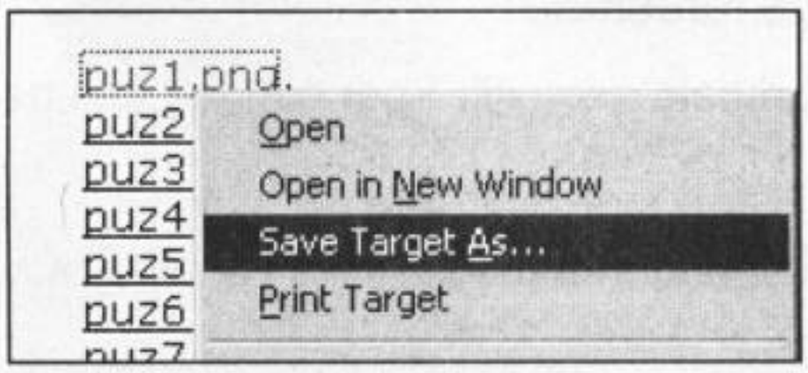
6. Un puzzle

Trebuie să realizezi o operațiune simplă. Vei utiliza 8 fișiere grafice, fiecare conținând o piesă dintr-un puzzle. Cele 8 piese trebuie copiate împreună într-un fișier Photoshop, în care să fie plasate fiecare în câte un layer. În final, vei realiza un puzzle.

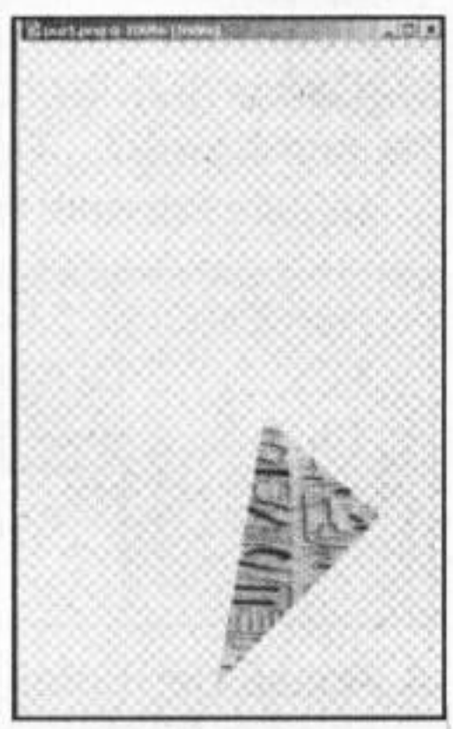
Obținerea fișierelor

Acum trebuie să intri pe Internet ca să recuperezi fișierele.

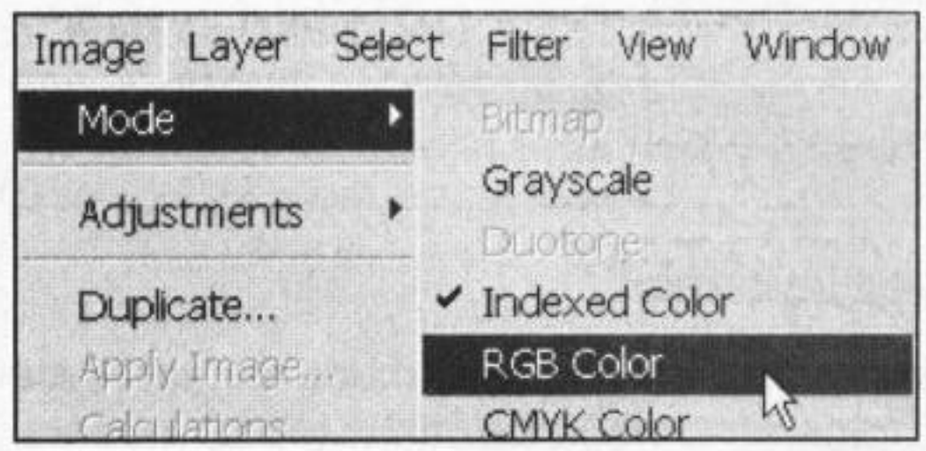
1. Deschide browserul și găsește adresa: .
2. Clic pe link-ul Pictures (Imagini). Poți descărca toate imaginile (pentru toate exercițiile din această imagine) într-un fișier zip. Dar poți descărca doar cele 8 fișiere cu imagini de la puz1.png la puz8.png, de care ai nevoie aici:



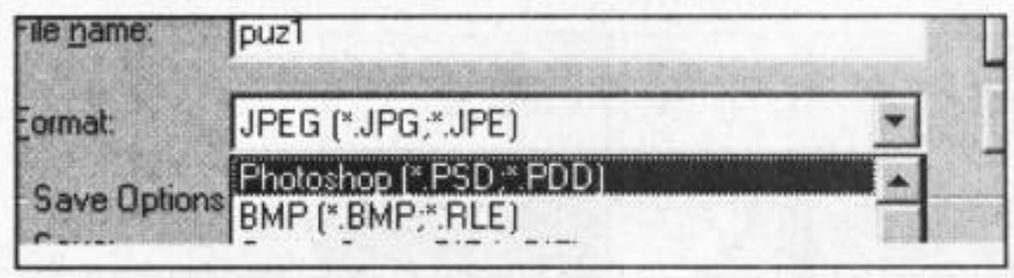
3. Salvează fișierele în directorul de lucru de pe harddisk-ul tău. Închide browserul.
4. După ce ai descărcat și salvat cele 8 fișiere, trebuie să-l deschizi pe primul. Deschide puz1.png în Photoshop.
5. Observi o imagine înaltă care conține una dintre piesele pentru puzzle:



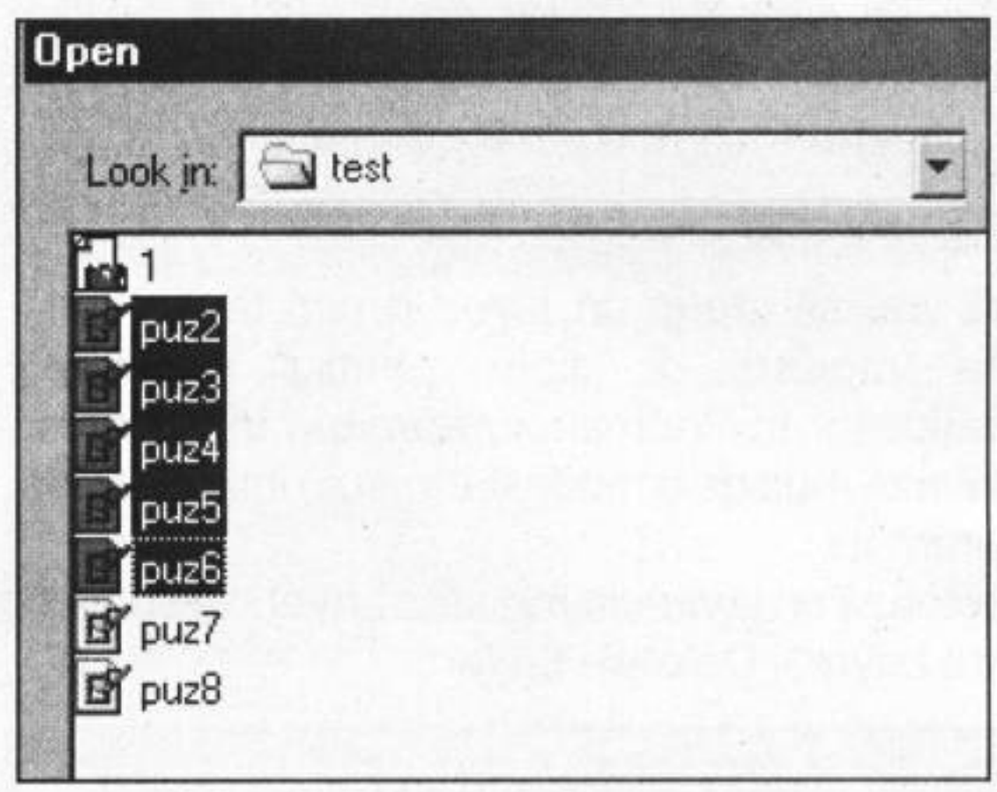
6. Cele 8 fișiere pe care le-ai descărcat sunt în format PNG, adecvat pentru utilizarea pe Internet. Imaginile au doar 256 culori (în modul culori indexate cu o adâncime de 8 biți) ca să ocupe cât mai puțin spațiu. Dar ca să poți lucra cu mai multe layer-e într-o imagine, fișierul trebuie salvat în format Photoshop, iar registrul de culoare trebuie să fie RGB.
7. Selectează Image – Mode și RGB Color, ca în modelul de mai jos:



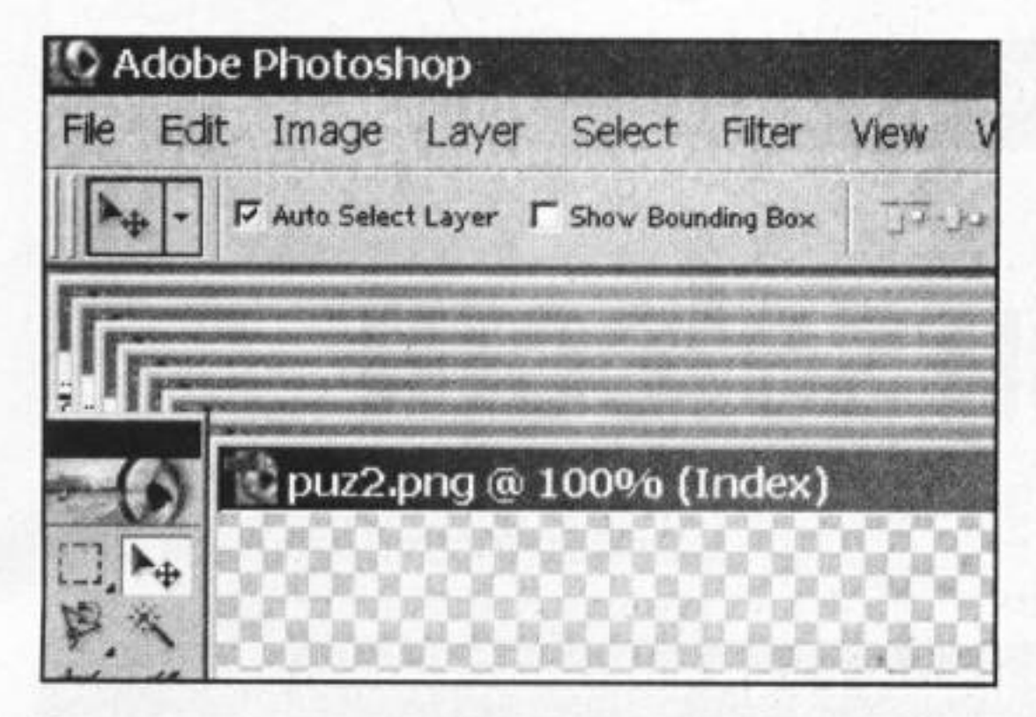
8. Salvează imaginea cu File – Save as.
9. Apasă pe [Tab], cursorul va sări la câmpul Format. Apasă pe [P] este selectat formatul Photoshop (*.PSD, *.PDD). Numele fișierului trebuie să fie puz1.psd:



10. Apoi apasă pe [Enter]. Ai acum un fișier PSD Photoshop cu care poți lucra și care poate conține mai multe layer-e.
11. Deschide celelalte fișiere pentru puzzle (de la puz2.png până la puz8.png). Le poți deschide pe fiecare în parte sau le poți selecta și deschide pe toate odată:



12. Dacă deschizi toate cele șapte fișiere PNG dintr-o dată, vei avea opt fișiere așezate unul deasupra celuilalt în Photoshop:



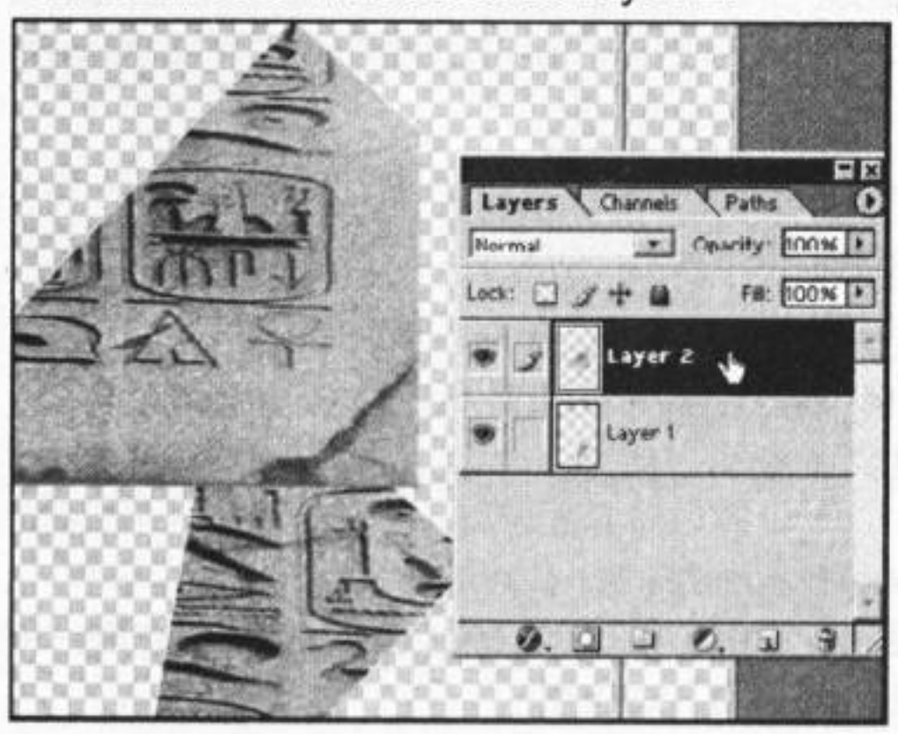
13. Acum ești gata să asamblezi puzzle-ul.

Copiază dintr-o imagine în alta

Ai 8 fișiere deschise, fiecare dintre ele conținând o piesă din puzzle. Piesele trebuie combinate într-un fișier (puz1.psd, pe care tocmai l-ai creat). Apoi, cele 8 piese trebuie plasate fiecare în câte un layer.

Poți trece dintr-o imagine într-alta cu ajutorul shortcut-urilor [Ctrl] + [Tab] și [Ctrl] + [Shift] + [Tab]. Un alt shortcut care funcționează în toate programele Windows este [Ctrl] + [F6] și [Ctrl]+ [Shift] + [F6]; realizează aceeași operațiune.

1. Copiază conținutul celor 7 fișiere PNG în fișierul Photoshop puz1.psd. Apasă de câteva ori pe [Ctrl] + [Tab]. Funcționează numai într-o singură direcție. Apasă pe [Ctrl] + [Shift]+ [Tab]; funcționează în cealaltă direcție.
2. Mergi la fișierul puz2.png.
3. Selectează conținutul, cu [Ctrl] + [A]. Copiază-l cu [Ctrl] + [C].
4. Treci în puz1.psd.
5. Introdu copia cu [Ctrl] + [V].
6. Piesa este introdusă ca layer 2:



7. Mergi înapoi la puz2.png și închide fișierul cu [Ctrl] + [W].
8. Repetă operațiunea cu cele șase fișiere PNG (de la puz3.png la puz8.png). Copiază conținutul în puz1.psd. Închide fișierele după ce termini de copiat. Ordinea nu contează, așa că poți merge la cel mai „apropiat" fișier, copiază conținutul și închide-l, iar apoi treci la următorul etc.
9. Vei avea un fișier cu 8 layer-e – fiecare cu propria piesă. Folosește unealta Move ca să aranjezi imaginea. Nu uita că poți muta fiecare piesă, cu tastele săgeți [<-], [->], [↑] și [↓].
10. După ce l-ai aranjat corect, salvează puzzle-ul!

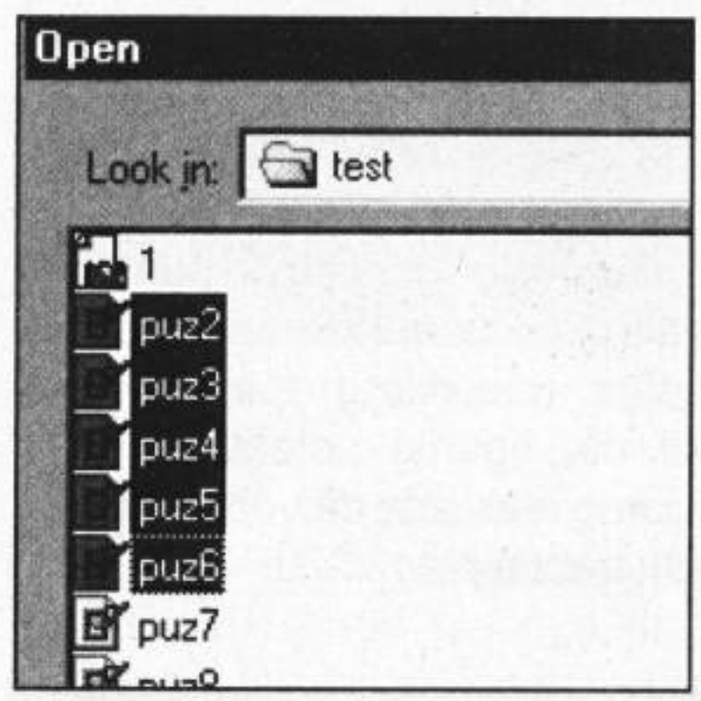


Figura 20. Cele 8 piese au fiecare propriul layer. Sarcina ta este să asamblezi imaginea!

Uneltele

Ai lucrat deja cu un număr de unelte. Hai să recapitulăm. În Figura 21, observi câteva unelte (derivate din acestea), cu care ai lucrat până acum. Vei mai găsi tabele similare la paginile 56, 83 și 109.

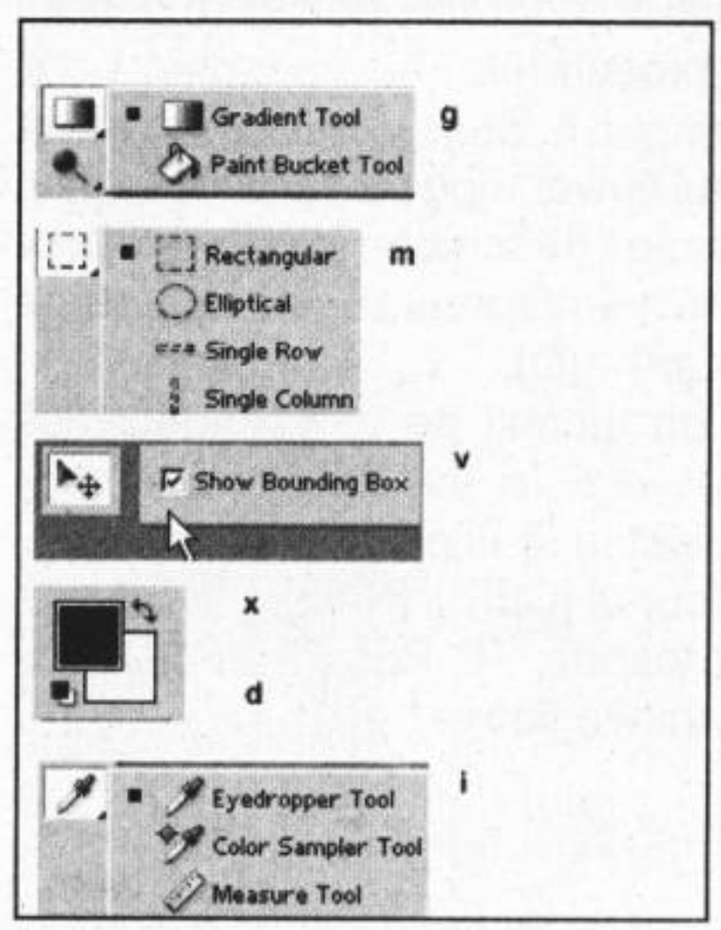


Figura 21. Prima colecție de unelte.

PARTEA A DOUA

Noi imagini cu selecții

Una din cele mai importante trăsături ale programului Photoshop este selecția. Aceasta înseamnă că poți selecta una sau mai multe zone dintr-o imagine. După ce ai selectat zona, poți lucra în ea. O poți copia și realiza alte operațiuni. Dar, mai întâi, zona trebuie selectată. Poți face acest lucru în mai multe moduri.
În această parte a broșurii vei lucra cu un număr de unelte care pot realiza procesul de selecție. Vei vedea cum poți salva selecțiile și cum poate fi îndepărtat fundalul din figurile selectate. Va fi nevoie să retușezi imaginile, așa că vei lucra și cu uneltele de retuș. Distracție plăcută!

7. Începe procesul de selecție

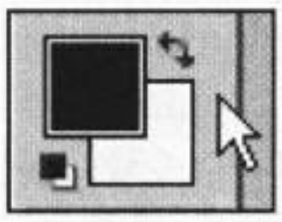
În acest capitol îți voi prezenta cele mai simple unelte de selecție: Lasso (Lasou) și Magic Wand (Bagheta Magică).

Pregătiri

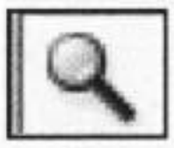
Trebuie să folosești o fotografie, pe care o găsești pe site-ul acestei broșuri.

1. Descarcă fișierul flower1.jpg pe harddisk-ul tău.
2. Imaginea trebuie deschisă în Photoshop. Selectează File – Open..., sau folosește shortcut-ul [Ctrl] + [O].
3. Acum trebuie să lucrezi pe imagine, așa că trebuie să o salvezi în formatul programului Photoshop. Selectează Files – Save as..., sau folosește shortcut-ul [Ctrl] + [Shift] + [S]. Alege formatul Photoshop (*.PSD, *.PDD) și denumește imaginea flower1.psd:

4. Vei șterge zone din imagine, iar culoarea de fundal trebuie să fie albă. Apasă combinația [SHIFT] + [D
] care activează culorile automate alb/negru:



5. Este foarte important să poți mări și micșora o imagine, mai ales când utilizezi uneltele de selecție.
6. Încearcă să redimensionezi imaginea. Dă clic pe unealta Zoom sau apasă pe litera shortcut [Z].



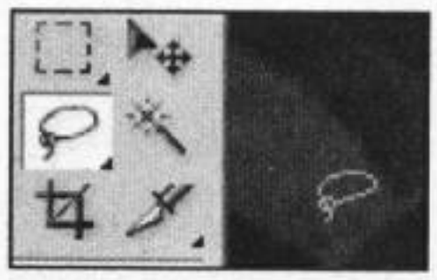
7. Clic pe imagine, ca să o mărești. Ca să o micșorezi, trebuie să ții apăsată tasta [Alt] în timp ce dai clic. Încearcă!
8. Încearcă să mărești cu shortcut-ul [Ctrl] + [+] (semnul plus). Vei micșora cu [Ctrl] + [-] (semnul minus).

Am încercat unealta Zoom – încheie operațiunea optând pentru o dimensiune care-ți permite să vezi întreaga imagine a florii.

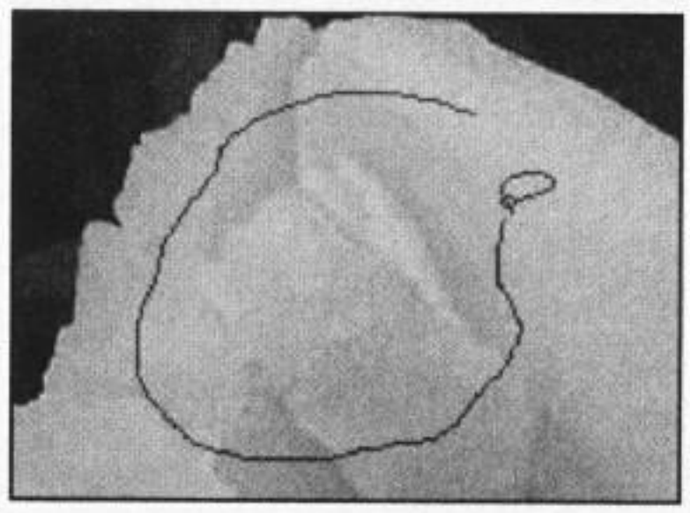
Prima selecție cu lasoul

Vei învăța acum să modifici liber o figură. Asta înseamnă că figura (aici floarea albă) trebuie izolată de fundal.

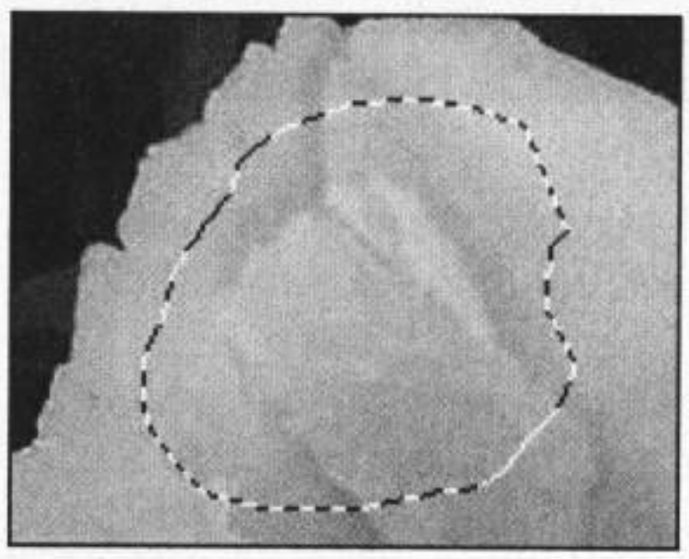
1. Ai pe ecran imaginea flower1.
2. Apasă pe litera [L], care activează unealta de selecție Lasso (lasou):



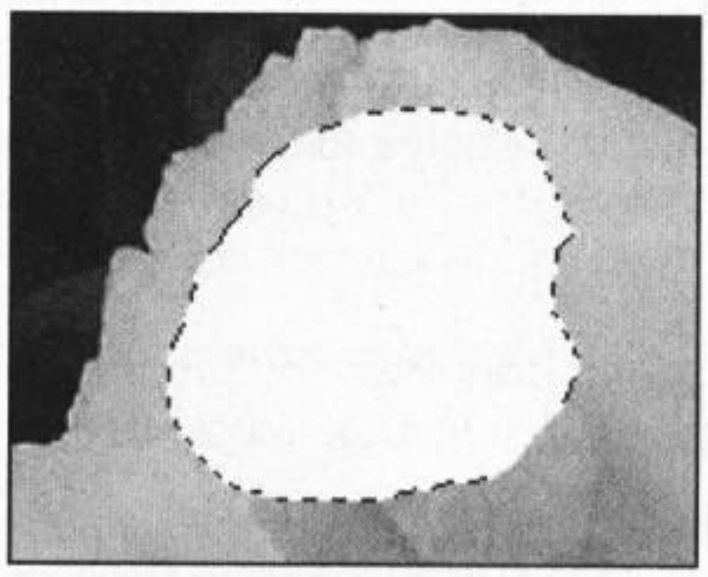
3. Observă cursorul mouse-ului care se schimbă într-un lasou mic.
4. Trage unealta în interiorul imaginii. Apare un fel de linie care urmărește lasoul.



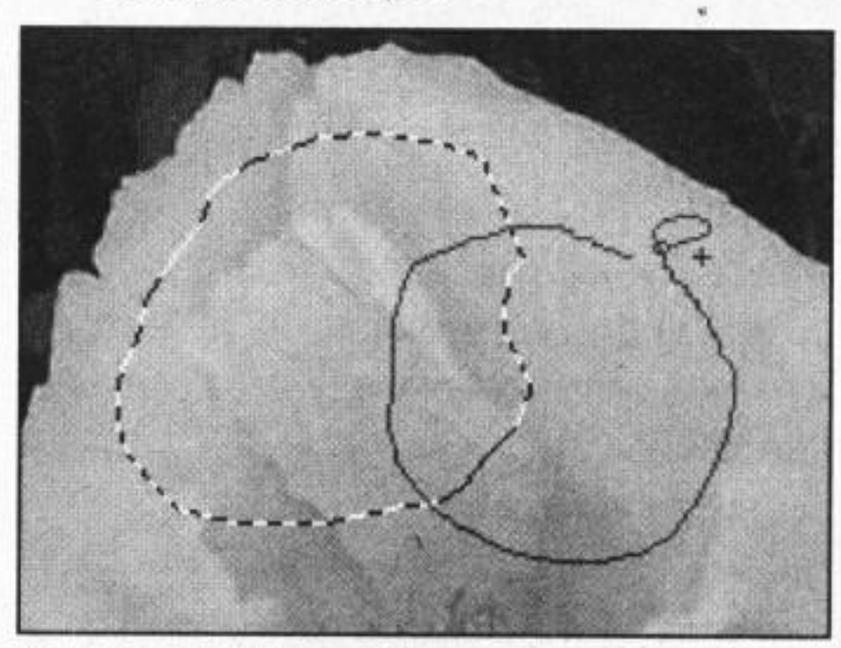
5. Eliberează unealta. Linia se închide și se transformă într-o selecție. Linia clipește, iar tu poți vedea obiectul selectat:



6. Anulează selecția cu [Ctrl] + [D]. Încearcă să faci o altă selecție. Ar trebui să arate ca în modelul de mai sus.
7. Poți șterge zona selectată apăsând pe [Delete]. Zona dispare, fiind înlocuită cu culoarea de fundal (alb):



8. Dar nu asta a fost intenția. Anulează comanda de ștergere cu [Ctrl] + [Z].
9. O selecție poate fi întotdeauna extinsă. Mai ai încă o parte a imaginii selectată. Ține apăsată tasta [Shift] și trage lasoul într-o altă zonă.
10. Eliberează tasta [Shift] și continuă în noua selecție. Observă simbolul [+] de lângă cursor, care îți indică faptul că, la selecția existentă, au fost adăugate zone adiționate. Astfel se extinde selecția:

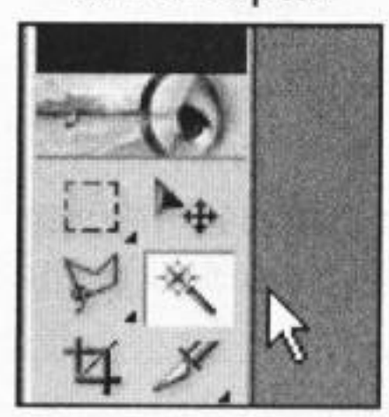


11. Când eliberezi unealta, selecția este extinsă cu o nouă zonă.
12. Încearcă de câteva ori: Anulează selecția cu [Ctrl] + [D]. Realizează o selecție cu unealta lasou. Extinde selecția ținând apăsată tasta [Shift], în timp ce începi o nouă selecție.
13. Vezi dacă poți selecta cu lasoul întreaga floare. Este aproape imposibil. Anulează selecția cu [Ctrl] + [D].

Magic Wand (Bagheta magică)

Magic Wand este o unealtă de selecție pe care o vom folosi chiar acum. Se folosește foarte eficient în imaginile cu zone de culori definite. Din moment ce imaginea florii constă aproape numai din culori alb / galben, va fi foarte ușor să izolezi motivul floral de fundal cu ajutorul baghetei magice.

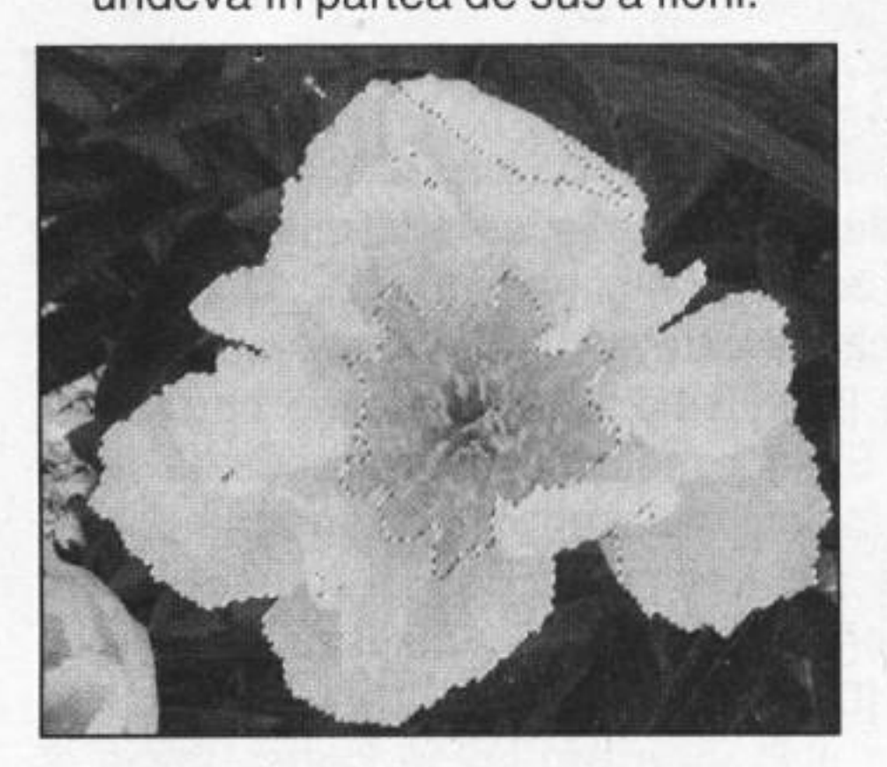
1. Ai floarea pe ecran. Clic pe unealta Magic wand din toolbox. Este butonul al doilea din coloana din dreapta:



2. Poți activa bagheta magică apăsând pe tasta [W].

3. Găsește ajustările uneltei în bara de setări. Asigură-te că setarea Anti-aliased este marcată – funcția finisează marginile selecției.

4. Încearcă să dai clic în imagine. Atinge floarea și observă modul în care bagheta magică încearcă să găsească o zonă colorată uniform. Ține minte că poți anula selecția cu [Ctrl] + [D].
5. Încearcă să faci următoarea selecție. Dă clic undeva în partea de sus a florii:



6. Mai sunt încă zone neselectate. Este un lucru bun, pentru că selecția poate fi mărită. Ține apăsată tasta [Shift] în timp ce dai clic pe alte părți ale florii. Observă simbolul [+] de lângă cursorul baghetei magice, care-ți spune că selecția este mărită:

7. În același mod, poți îndepărta zone ale selecției, ținând apăsată tasta [Alt], în timp ce dai clic pe zona respectivă. Încearcă!

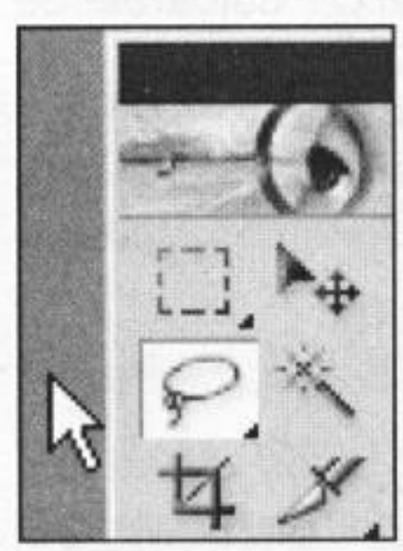
În acest mod, ai putea selecta întreaga floare, dar e complicat. Hai să încercăm alt mod...

Sensibilitatea baghetei magice și puțin lasou

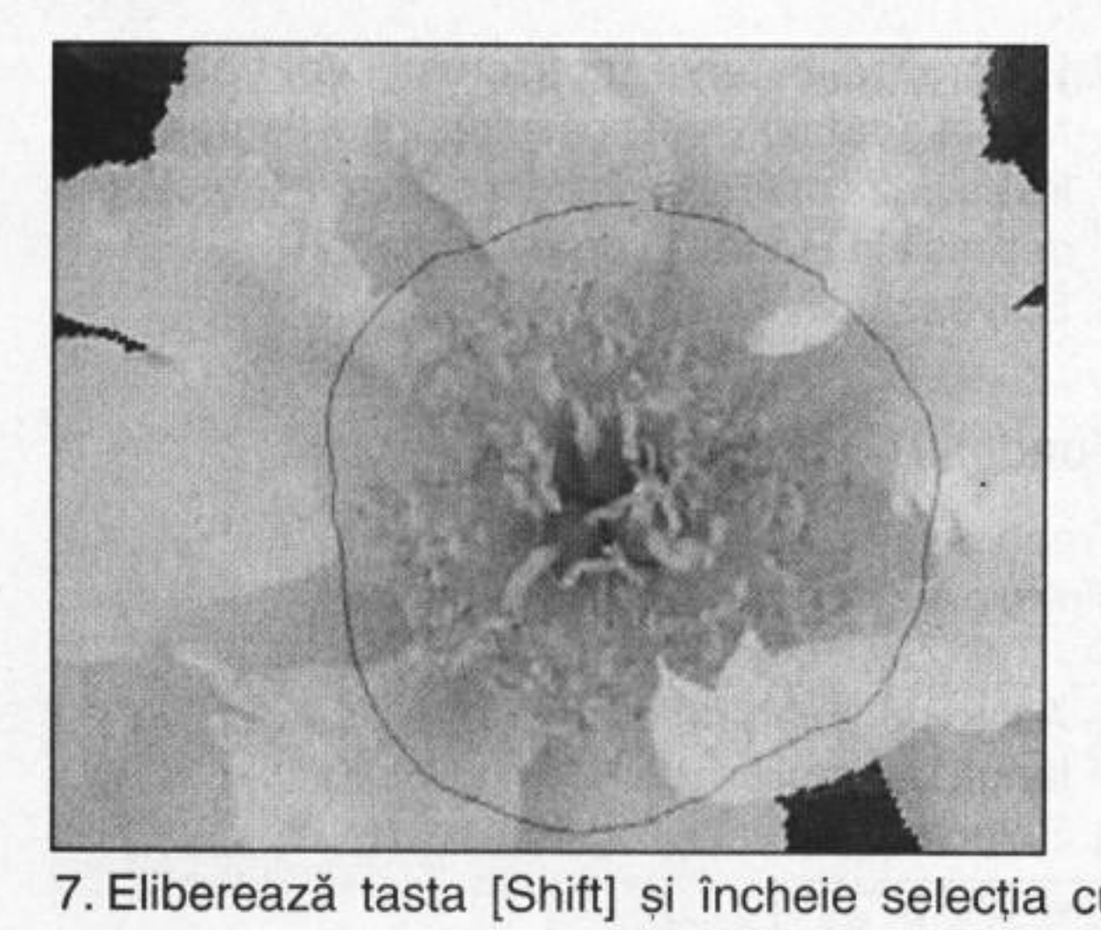
Bagheta magică selectează zone ale imaginii în care tonul culorii este același cu cel din zona accesată.
Unealta poate fi ajustată cu parametrul tolerance (toleranță), care poate fi setat între 0 și 255. La o valoare 0, sensibilitatea este la minimum; unealta găsește numai pixelii cu tonuri de culoare identice. La o toleranță maximă, întreaga imagine este selectată, iar acest lucru nu ne este de folos.
Valoarea implicită a toleranței este 32 și este cea pe care-ai încercat-o.

1. Dacă este necesar, îndepărtează selecția cu [Ctrl] + [D].
2. Introdu valoarea 60 în câmpul Tolerance (toleranță) din bara de setări:

3. În mod normal, trebuie să încerci de mai multe ori până găsești valoarea corectă. Dar valoarea 60 este potrivită în această situație. Dă clic pe floare.
4. Marginea va fi perfect selectată. În mijlocul florii sunt câteva zone neselectate, din cauza tonurilor de culoare care sunt diferite de petalele albe ale florii. Bagheta magică nu le-a selectat și pe ele.
5. Alege o altă unealtă de selecție, mai potrivită pentru această situație. Apasă pe [L]. Se va activa unealta de selecție Lasso (lasou):



6. Ține apăsată tasta [Shift] (ca să mărești selecția existentă). Trage un inel în jurul florii:

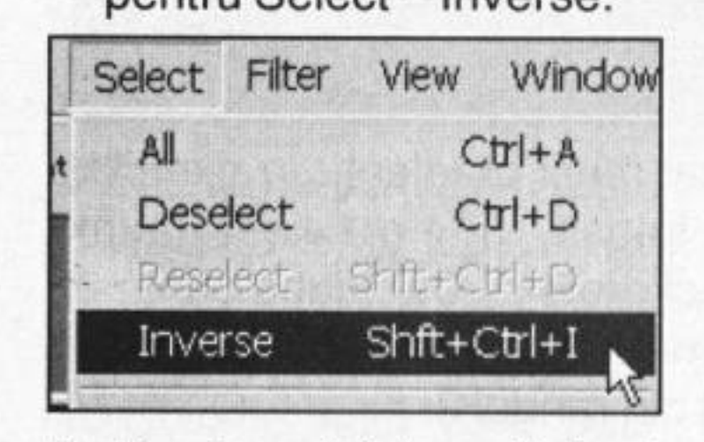


7. Eliberează tasta [Shift] și încheie selecția cu lasoul, unind cele două margini.
8. De îndată ce eliberezi unealta de selecție, întreaga floare este selectată!

Îndepărtează fundalul

Acum trebuie să îndepărtăm fundalul, pentru că vrem să vedem numai floarea. Încearcă să inversezi selecția:

1. Mai ai încă selecția din jurul florii. Optează pentru Select – Inverse:



2. Ai putea să folosești shortcut-ul [Shift] + [Ctrl] + [I] (după cum am văzut în meniul de mai sus).
3. Apasă pe [CTRL] + [D] ca să anulezi selecția. Floarea este acum izolată pe un fundal alb – super, nu?
4. Îndepărtează selecția cu [Ctrl] + [D]. Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S]. Vei mai folosi imaginea în exercițiile care urmează.

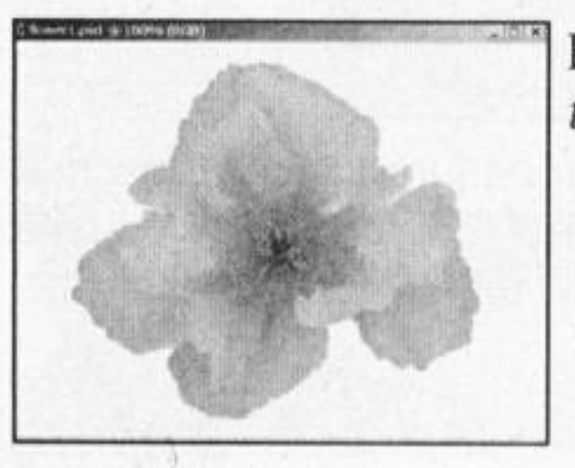
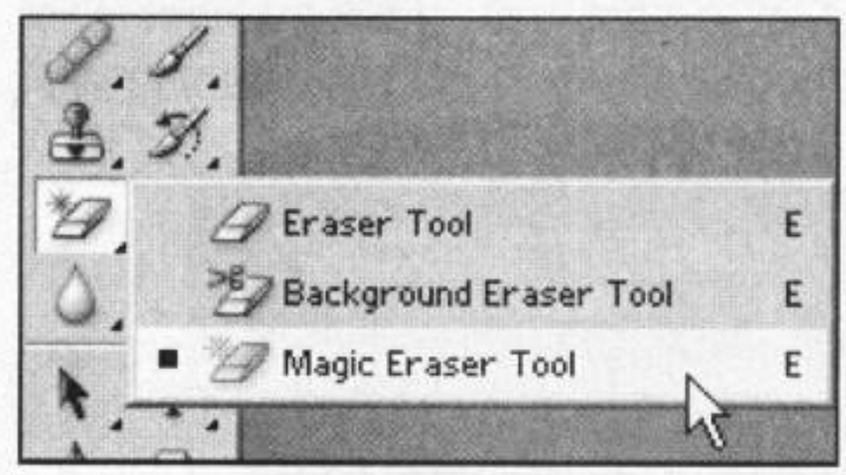


Figura 22. *Floarea este total izolată.*

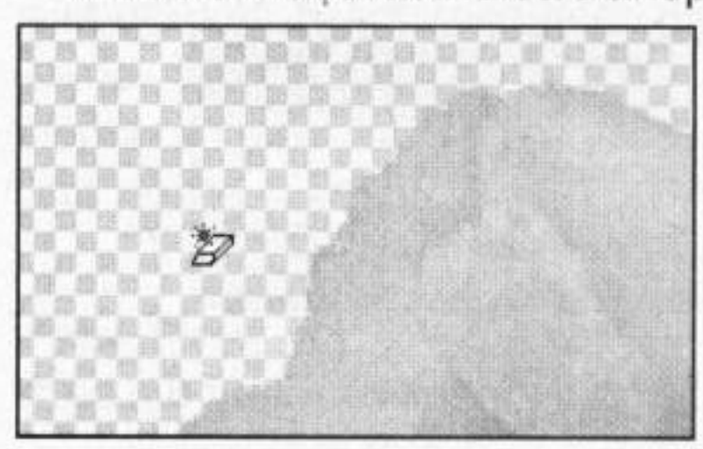
Îndepărtează fundalul

Trebuie să introduci layer-e adiționale în imagine. Fiecare layer va fi parțial transparent. Începe prin a-i face florii un fundal transparent:

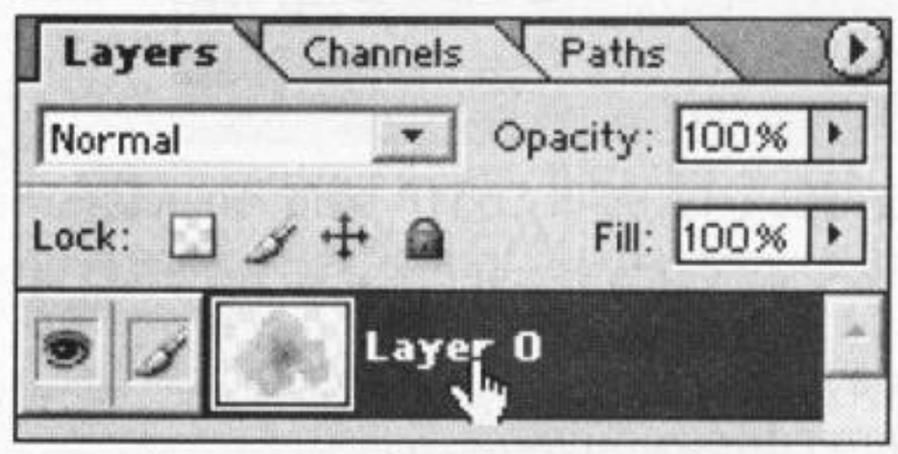
1. Ai încă flower1.psd pe ecran. Floarea este izolată, dar restul elementelor sunt pe fundal alb. Acesta trebuie șters. Activează unealta Magic Eraser:



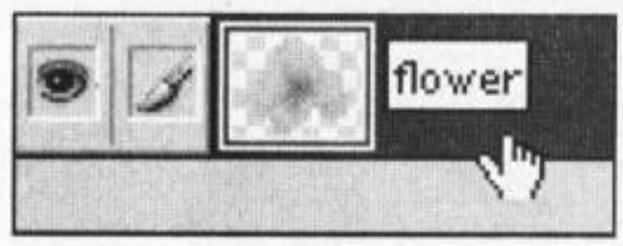
2. Această unealtă se folosește pentru a îndepărta suprafețele mari și colorate. Dă clic o dată pe zona albă. Iată, fundalul a devenit transparent. Modelul hașurat indică transparența:



3. Observă că numele layer-ului se schimbă din Background (Fundal) în Layer 0:



4. Dublu-clic pe numele layer-ului (ca în modelul de mai sus) și redenumește-l flower:

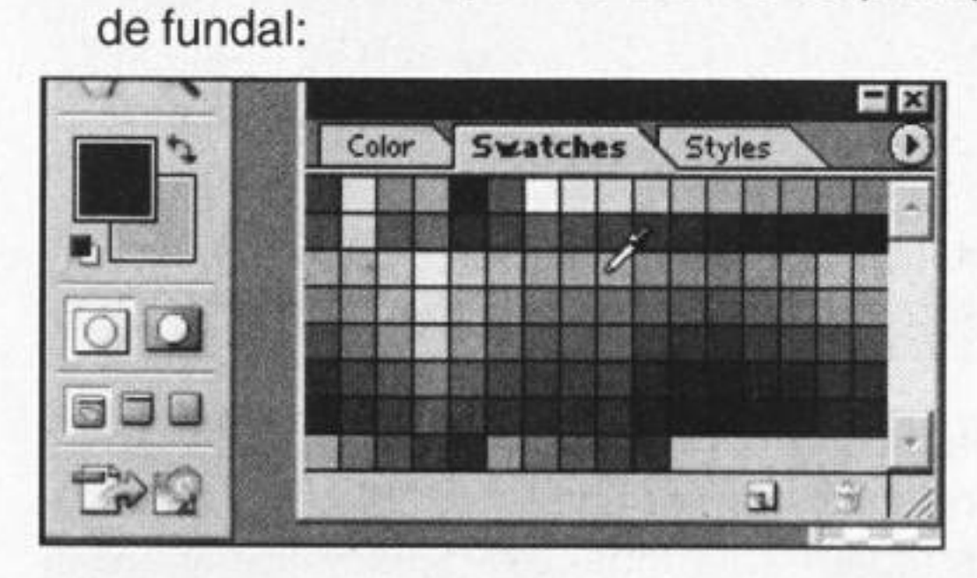


5. Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S].

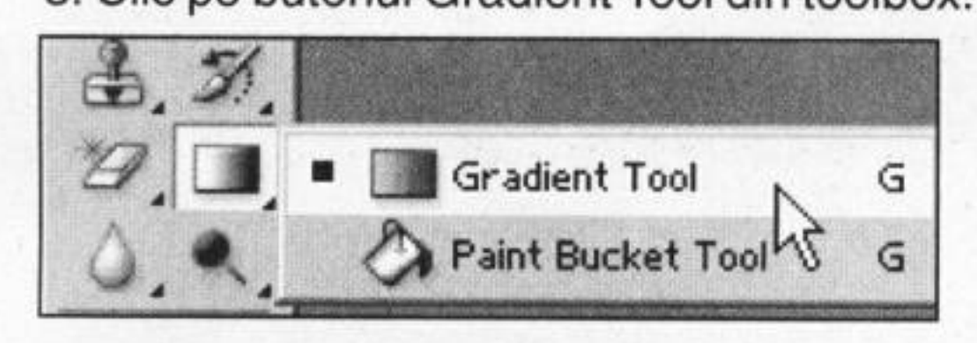
Layer peste layer

Trebuie să introduci un layer, care va fi folosit pentru fundal.

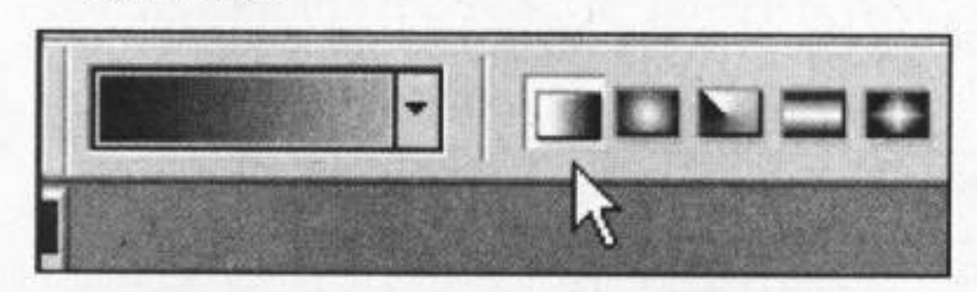
1. Deschide un layer nou (folosește [Ctrl] + [Shift] + [N]) și denumește-l bg1.
2. Vei realiza un fundal nou folosind unealta Gradient. Această unealtă produce margini colorate cu trecere fină. Folosește tab-ul Swatches și selectează albastru închis și albastru deschis pentru culorile de prim plan și de fundal:



3. Clic pe butonul Gradient Tool din toolbox:



4. Apoi dă clic pe butonul Linear Gradient din bara de setări:



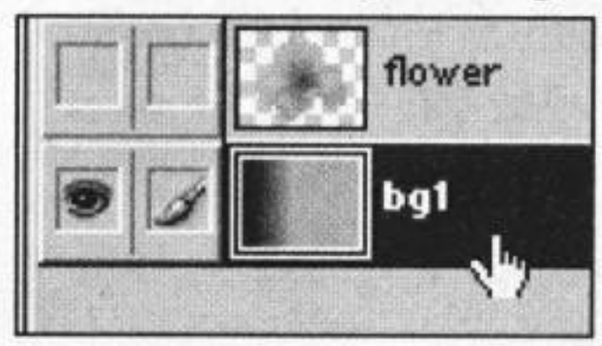
5. Verifică dacă layer-ul „bg1" este selectat în registrul Layers. Acum trebuie să realizezi un fundal cu tranziții, trăgând o linie în imagine. Dă clic undeva în partea stângă a imaginii și trage o linie către partea dreaptă:

6. Eliberează butonul mouse-ului. Vei obține un fundal gradat. Numai că acoperă și floarea.
7. Inversează ordinea celor două layer-e (procedura descrisă în Figura 15 de la pagina 22).
8. Salvează din nou imaginea!

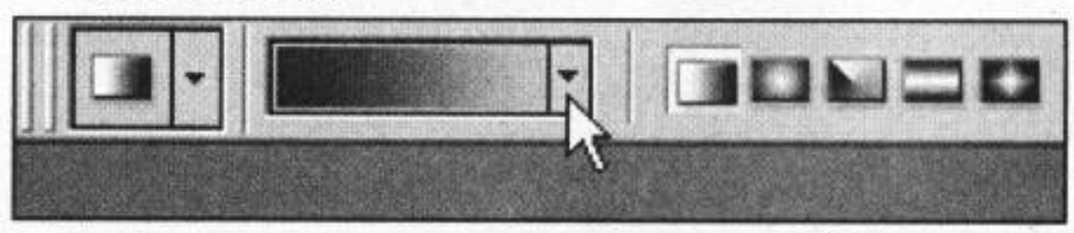
Fundalul numărul doi

Trebuie să mai creezi un layer. Vei folosi aici unul dintre gradienții incluși în programul Photoshop.

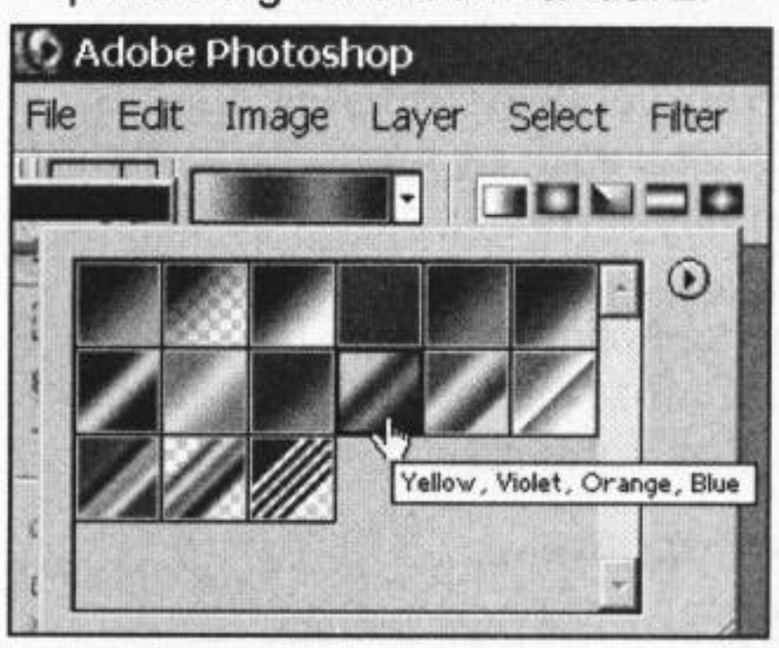
1. Ascunde layer-ul flower, dând clic pe ochiul de lângă butonul Layer.
2. Selectează layer-ul bg1 din partea de jos:



3. Creează un layer nou (cu [Ctrl] + [Shift] + [N]) și denumește-l bg2.
4. Activează unealta Gradient. Clic pe săgeata aflată în partea dreaptă a ferestrei Gradient din bara de setări:

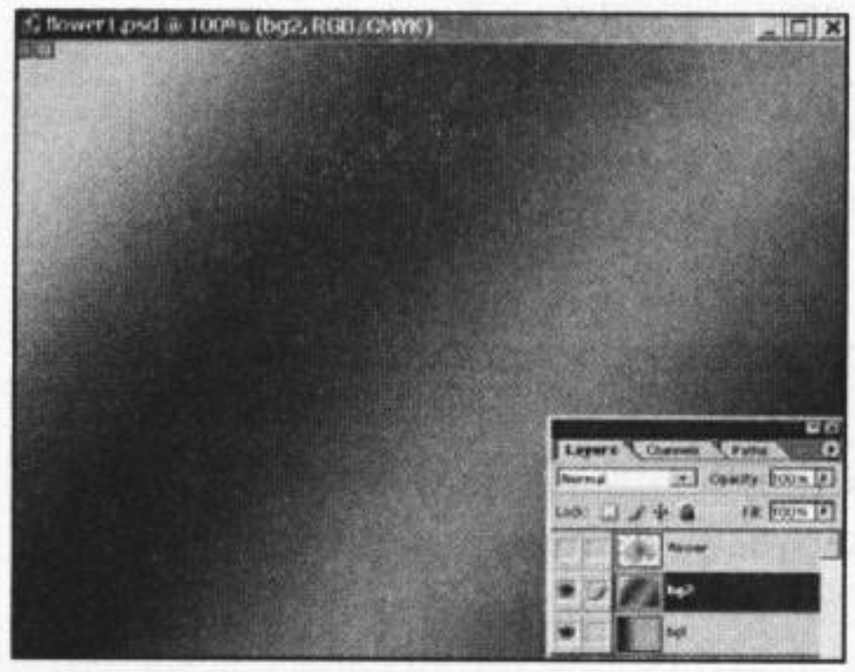


5. Poți alege din mai mulți gradienți. În exercițiul precedent, ai folosit un gradient numit foreground-to-background. Dar, după cum poți observa, sunt mai multe opțiuni. Alege al patrulea gradient din rândul 2:

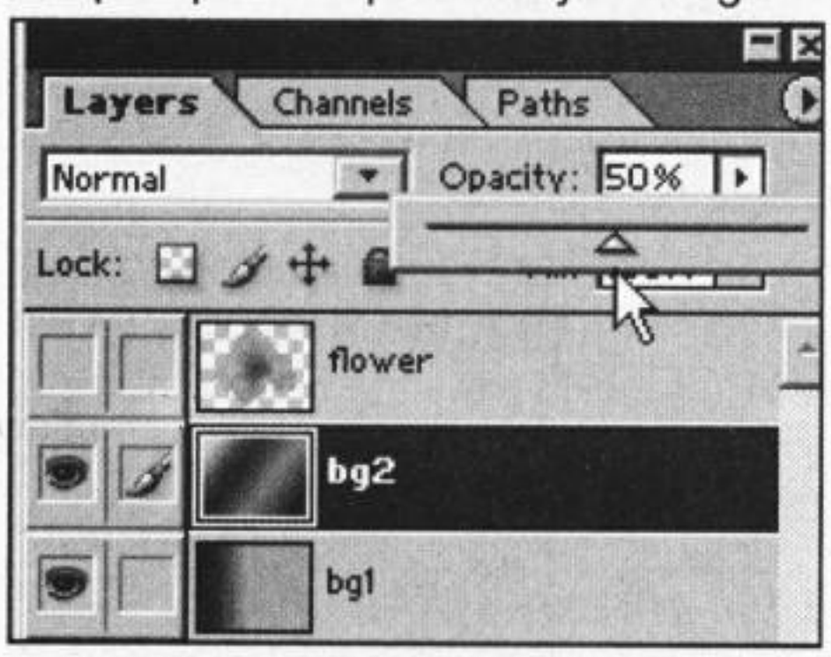


6. Folosește aceeași procedură ca cea descrisă mai sus, ca să creezi un fundal în culorile curcubeului (de data acesta trage o linie pe diagonală).

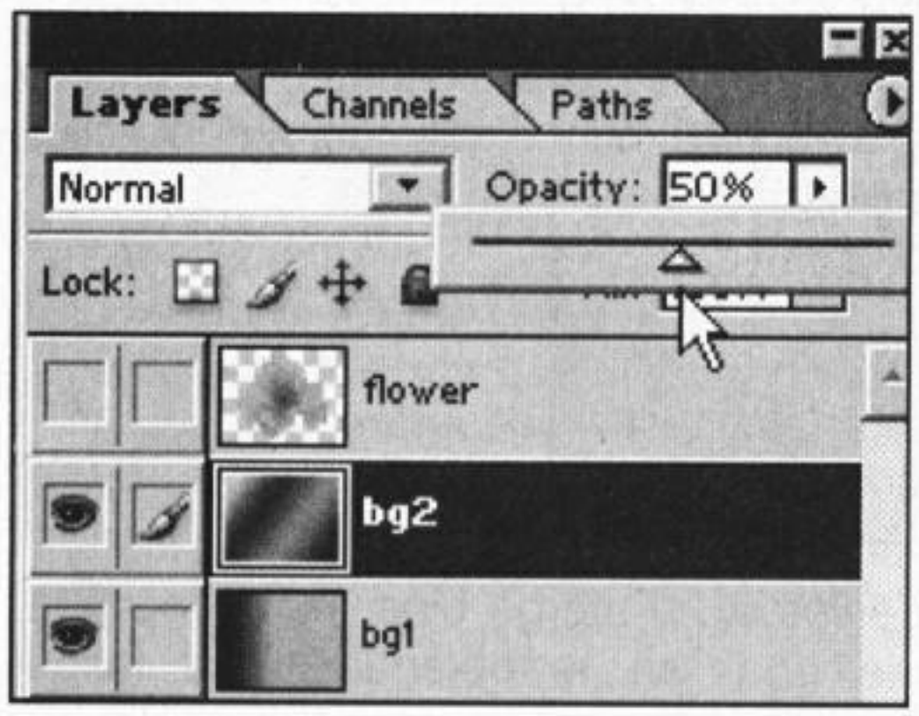
7. Vei vedea doar un curcubeu strălucitor, dar nimic altceva, pentru că layer-ul îl acoperă pe cel de dedesubt:



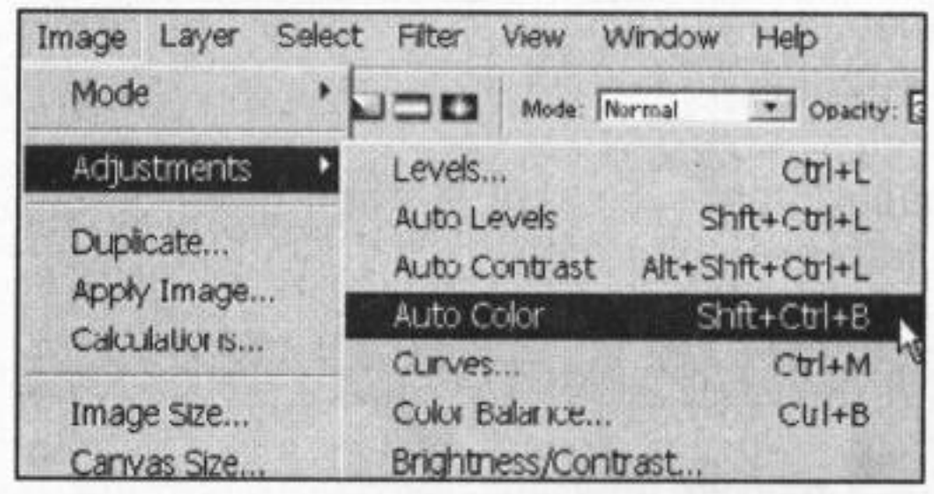
8. Dacă vrei să vezi layer-ul de dedesubt, trebuie să schimbi opacitatea. Redu opacitatea la aproape 50% pentru layer-ul bg2:



9. Dă clic pe ochiul din registrul Layers, ca să faci vizibil layer-ul flower. Acum floarea va apărea pe un fundal strălucitor, un amestec ale celor două layer-e de dedesubt.
10. Culorile florii sunt puțin stinse. Selectează layer-ul flower (dacă nu este deja selectat). Selectează Image – Adjustments – Auto Color (care poate fi activat cu shortcut-ul [Ctrl] + [Shift] + [B]):



11. Aceasta este o funcție auto, care îmbunătățește culorile imaginilor. Funcționează și aici; culorile florii devin clare și strălucitoare:



12. Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S] și închide-o cu [Ctrl]+ [W].

8. Magnetic Lasso (Lasoul magnetic)

În capitolul anterior ai încercat să modifici liber o figură, proces realizat cu ajutorul selecției.
Poți selecta în mai multe feluri – bagheta magică este numai una dintre unelte. Acum vei vedea o altă unealtă, Magnetic Lasso (lasoul magnetic).
La fel ca în capitolele anterioare, vei rezolva un număr de exerciții. Vei testa lasoul magnetic, dar și alte unelte și funcții.

Pregătirea

Descarcă imaginea plys.jpg de pe site-ul acestei broșuri. Este o fotografie care are nevoie de îmbunătățiri.

1. Salvează imaginea sub numele peter plys.psd. Dă dublu-clic pe layer-ul Background (fundal) și redenumește-l peter plys.psd:

2. Mărește imaginea la 200% (apasă pe [Ctrl] + [+]).
3. Folosește unealta Hand (mână) ca să muți imaginea, astfel încât să poți vedea partea de sus a capului ursulețului.

Ține apăsată tasta [Space] și trage imaginea în jos, cu ajutorul mouse-ului:

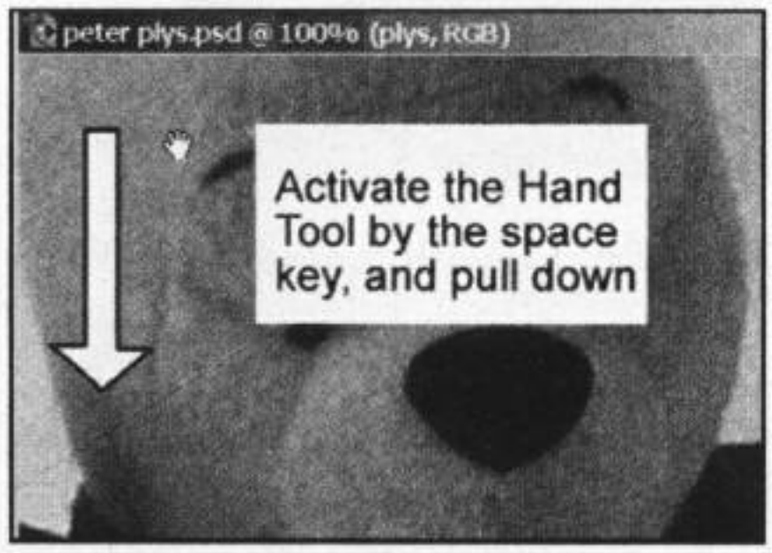
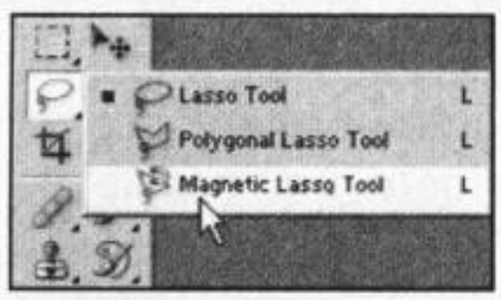


Figura 23. Folosește unealta Hand (mână) ca să navighezi în imagini foarte mari.

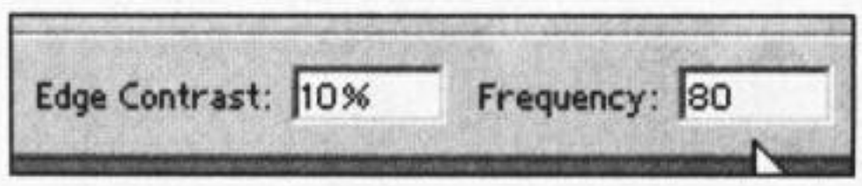
Folosește unealta Lasso (lasou)

Ești gata să separi ursulețul:

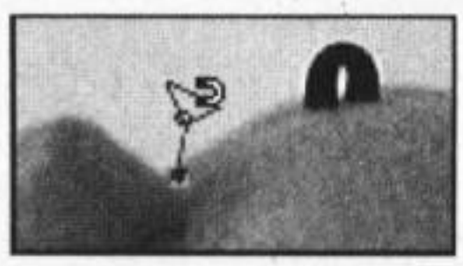
1. Găsește lasoul magnetic în toolbox. Apasă de trei ori pe [L], ținând tasta [Shift] apăsată:



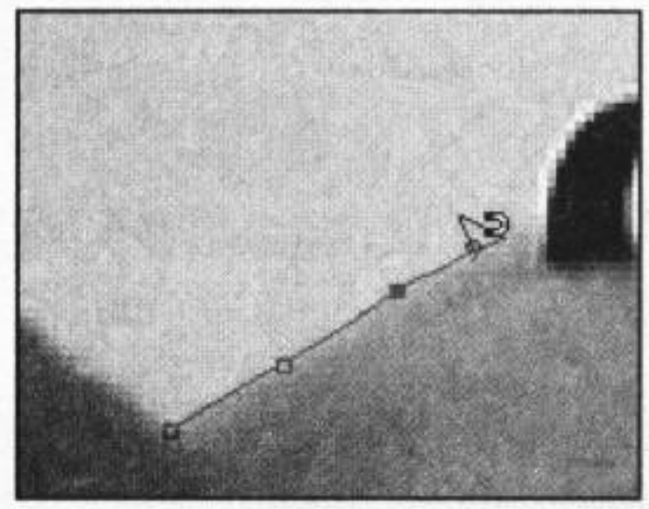
2. Lasoul magnetic are proprietatea de a se agăța automat de zonele cu contrast mare. Ajustează Frequency (Frecvența) la 80 în bara de setări:



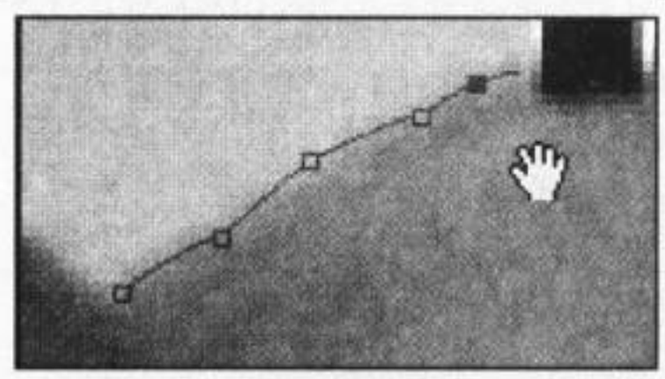
3. Clic o dată în partea de sus a capului ursulețului, în partea dreaptă a urechii stângi:



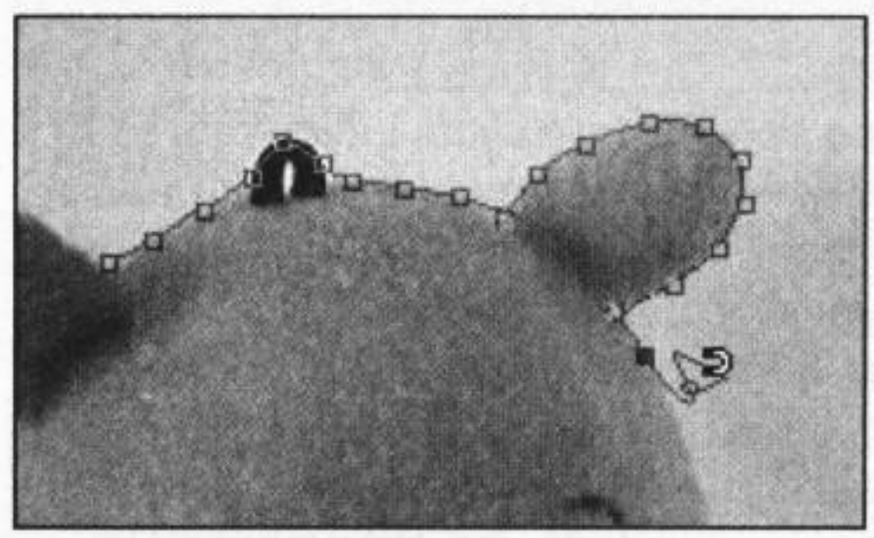
4. Apoi trage mouse-ul în dreapta, pe lângă margine – fără să apeși butonul mouse-ului!
5. Poți vedea că selecția urmărește conturul capului ursului. Se întâmplă automat, în timp ce tragi:



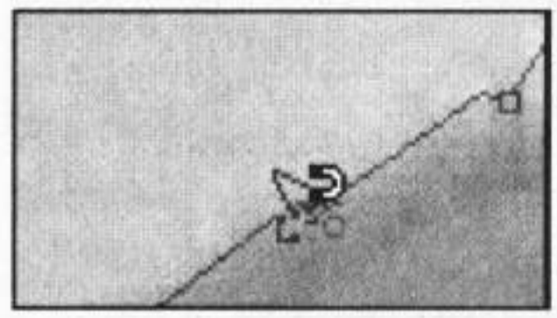
6. Încearcă să ții apăsată tasta [Space]. Cursorul mouse-ului se schimbă într-o mână. Unealta Lasso este dezactivată temporar:



7. Folosește mâna (ținând apăsată tasta [Space]) ca să tragi imaginea puțin către stânga. Astfel poți naviga în imagini foarte mari. Când eliberezi tasta [Space], cursorul redevine lasou, iar tu poți continua să lucrezi cu selecția:



8. Încearcă să tragi unealta în jurul întregii figuri. Când ajungi în punctul de plecare, cursorul îți arată un cerc. Acesta indică faptul că selecția poate fi închisă cu un clic (sau dublu-clic). Încearcă:



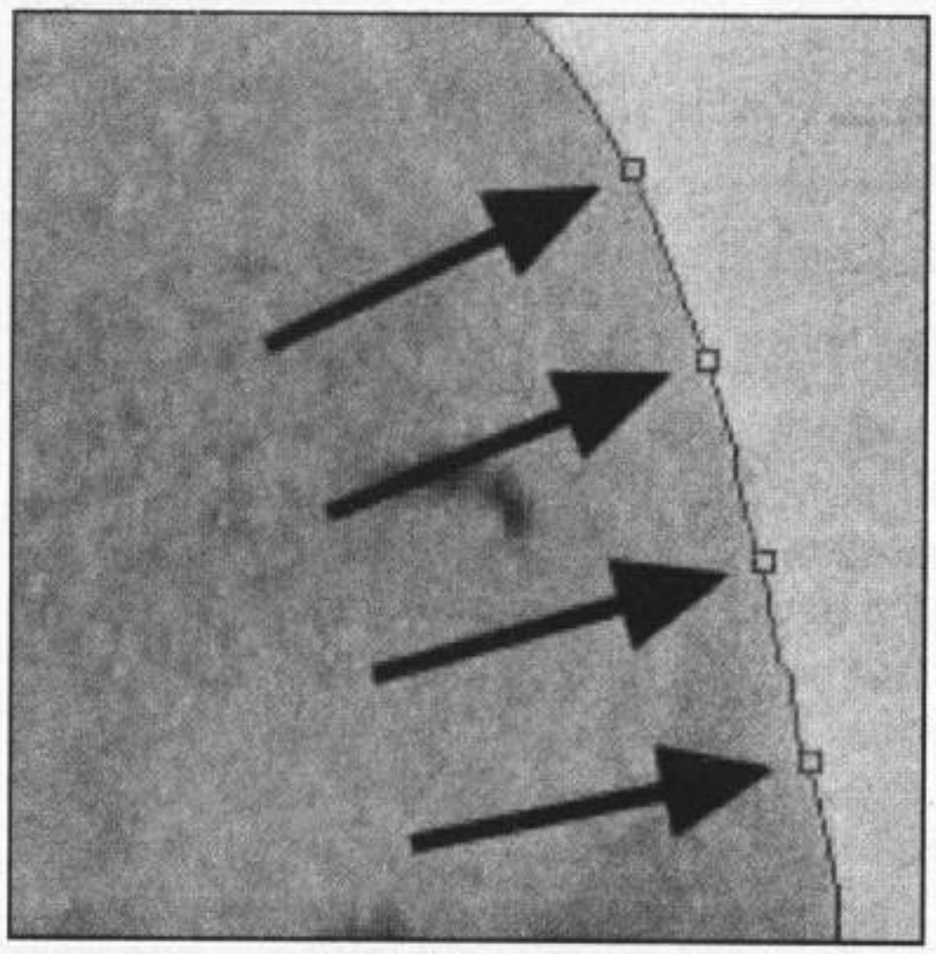
9. Dacă selecția nu merge bine, nu te îngrijora. Trebuie doar să te obișnuiești cu lasoul

magnetic, o unealtă specială. Citește secțiunile următoare, apoi încercă din nou!

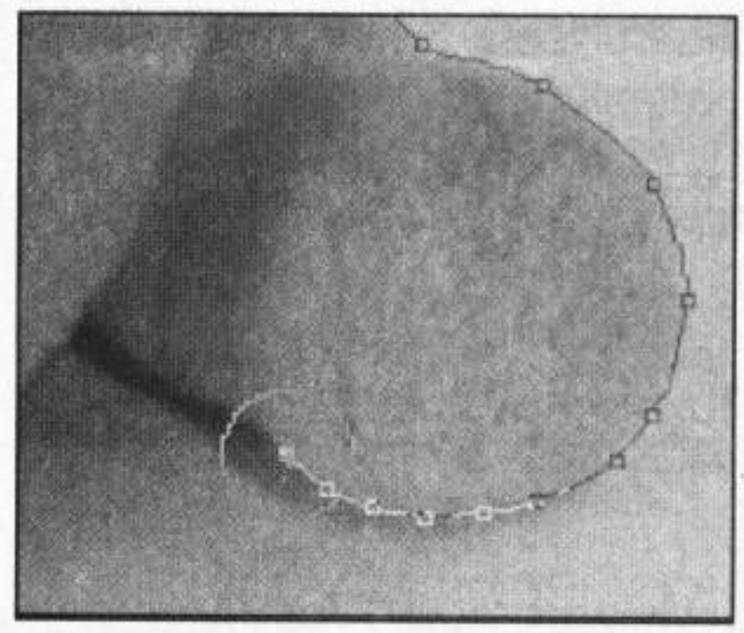
Folosește corect unealta

Este mai ușor să selectezi întreaga figură cu lasoul magnetic. Dar merită să știi câteva trucuri:

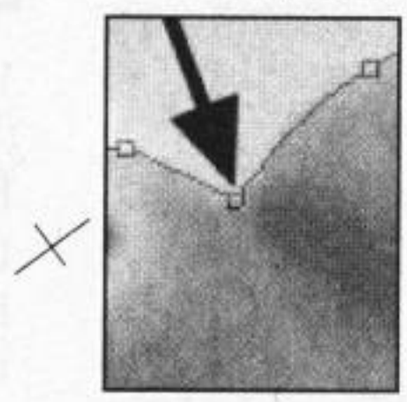
1. Poți întrerupe întotdeauna selecția cu [Esc]. Apoi o iei de la capăt. Încearcă acum și urmează aceste comentarii și instrucțiuni:
2. Trage mouse-ul încet; astfel încât să poți vedea selecția.
3. Observă punctele de reper (ancoră) introduse din loc în loc:



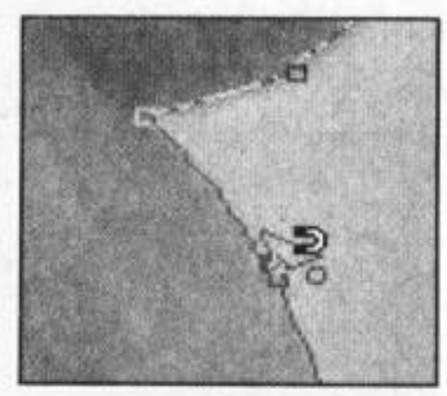
4. Apasă de câteva ori pe [Delete]. De fiecare dată când apeși, ultimul punct ancoră este șters. Continuă selecția.
5. Dacă mărești imaginea vei observa un frame. Ca să poți continua selecția, trebuie să ții apăsată tasta [Space] (ca să activezi unealta Hand) și să tragi până când vei avea o nouă zonă pe care să lucrezi.
6. În afară de asta, este indicat să folosești tasta [Space] ca să faci o pauză, dacă ți-a amorțit mâna.
7. Lângă laba ursului vei întâlni o zonă dificilă, cu multe umbre, unde marginea s-ar putea să nu fie atât de ușor de recunoscut (contrastul este mai mic). Ai putea introduce acolo alte puncte ancoră dând clic cu mouse-ul. Încearcă:



8. Lucrează cu grijă. Dacă nu merge bine, trage cursorul înapoi și apasă pe [Delete] să ștergi punctele ancoră.
9. Continuă selecția. În câteva locuri ar putea fi bine să introduci mai multe puncte ancoră – de exemplu, unde încep urechile – ca să faci selecția cât de precisă se poate:



10. Ai putea avea nevoie de o mărire a imaginii: folosește [Ctrl] + [+], în timp ce păstrezi activată selecția – poate fi destul de dificil, încearcă!
11. După ce termini selecția, cursorul se transformă în acel cerc, ca în modelul de mai sus:

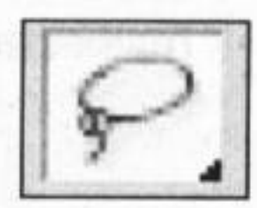


12. Atunci dă clic cu mouse-ul, iar selecția este închisă. Poți da dublu-clic ca să forțezi încheierea.

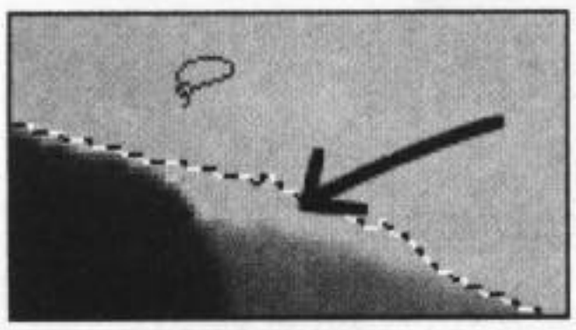
Îmbunătățește o selecție

Revizuiește cu atenție selecția – dacă nu ești mulțumit, o poți lua de la început. Dar, dacă sunt numai greșeli minore, le vei corecta cu ușurință:

1. Selectează unealta Regular Lasso:

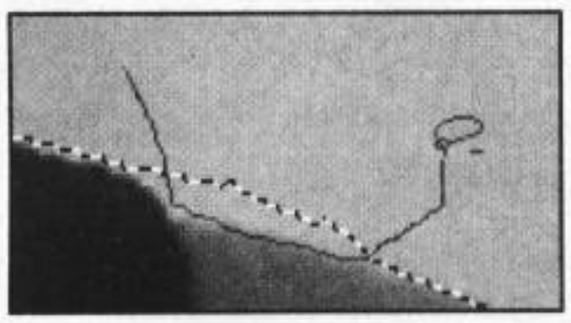


2. Mărește selecția cu tasta [Shift] și redu-o cu [Alt]. Este important să-ți amintești shortcut-urile!
3. Observă figura de mai jos. Selecția este prea mare. Săgeata arată zona mică ce trebuie îndepărtată din selecție:

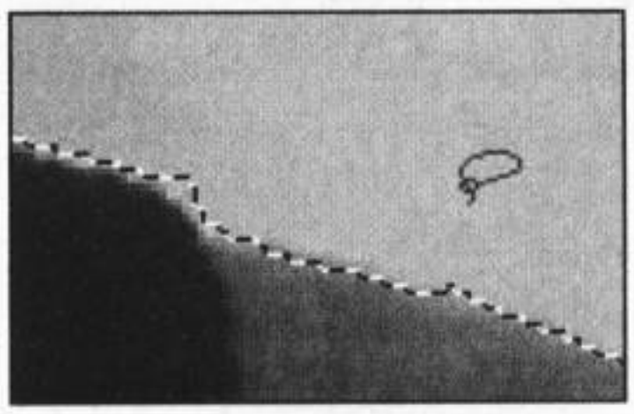


4. Poți face acest lucru cu ajutorul uneltei Regular Lasso și ținând apăsată tasta [Alt], în timp ce începi o selecție în afara celei existente. Noua selecție va „tăia" zona nedorită.
5. Încercuiește zona cu ajutorul uneltei Lasso, astfel încât noua selecție să o acopere pe cea existentă. Zona comună celor două selecții este îndepărtată.

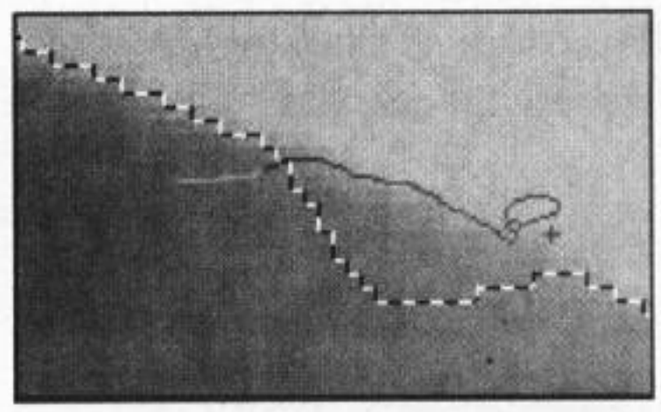
Observă simbolul minus de lângă lasou. Acesta indică faptul că selecția este redusă:



6. Când eliberezi butonul mouse-ului, zona nedorită este îndepărtată din selecție. Este foarte ușor. Iată rezultatul:



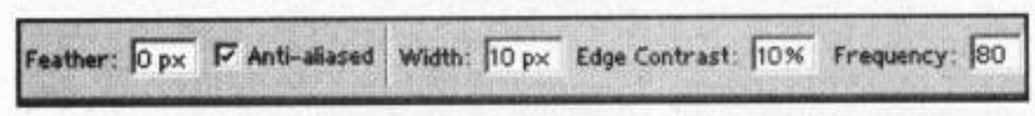
7. Se poate ca selecția să fie prea mică. Se corectează adăugând o zonă în același fel ca înainte, dar ținând apăsată tasta [Shift].
8. Observă simbolul [+] care urmărește cursorul mouse-ului. Îți arată că selecția este mărită. Noua selecție începe de fapt din interiorul celei vechi, care este tăiată pentru a fi îndepărtată și reselectată:



9. Acum vei putea face o selecție foarte bună în jurul ursulețului.

Setări pentru Magnetic Lasso (Lasoul Magnetic)

Ai testat lasoul magnetic. Dacă privești în bara de setări, există cinci parametri ai uneltei, care pot fi ajustați:



Iată o descriere scurtă a parametrilor:

Finisează ambele părți ale selecției astfel încât trecerea dintre zona selectată și fundal să fie lină. De fapt, parametrul creează o anume transparență în zona de graniță. Există acolo și o mică pierdere a detaliilor din imagine. Este bine să eviți acest parametru în timpul procesului de selecție, realizându-l după ce selecția este încheiată. Atunci ai posibilitatea de a anula și de a încerca alte valori.

Anti-alias finisează marginile. Finisează tranzițiile de culoare din marginile selecției. Afectează numai pixelii din margine. Trebuie activată în permanență.

Width (Lățimea) indică dimensiunea la care lasoul va înregistra marginile. Poți avea valori între 1 și 256 pixeli (începe cu 20).

Edge Contrast (Contrast al marginilor) arată cât de mare trebuie să fie contrastul, ca să poată fi perceput ca margine – folosește valori scăzute în imagini cu contur scăzut al contrastului.

Frequency (Frecvență) indică frecvența cu care se introduc punctele de ancoră. Valoarea poate fi între 1 și 100. Valoarea implicită este 57, dar o vom mări la 80 în exercițiul cu ursulețul.

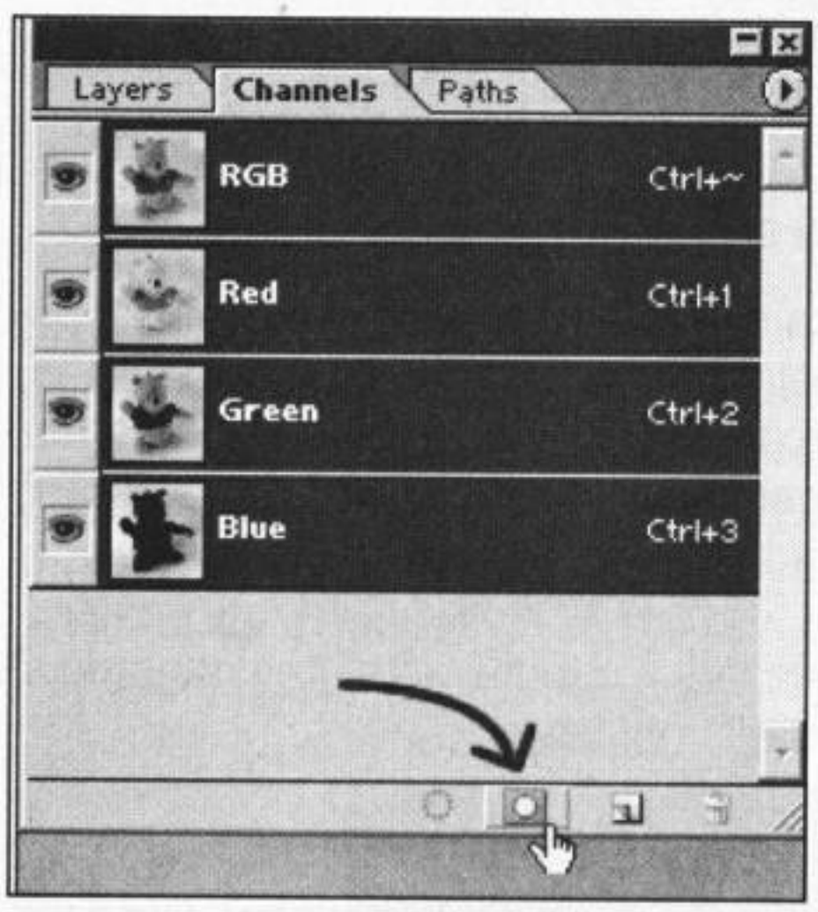
9. Canale Alfa

Presupun că acum ai o mască destul de bună a ursulețului. Procesul de creare a unei măști noi (mascarea) este bun – dar sensibil. Dacă dai clic numai o dată pe ea cu o unealtă, se pierde. Este important să poți salva o selecție.

Creează un canal alfa

Poți salva o selecție drept canal alfa. Sună complicat, dar nu e.

1. Ai selecția pe ecran. Activează registrul Channels (Canale) din dreapta tab-ului Layers. Dă clic pe butonul din partea de jos a ferestrei:



2. Se va crea un canal nou, care arată ca o bară. Canalul are o mască întruchipând un ursuleț:

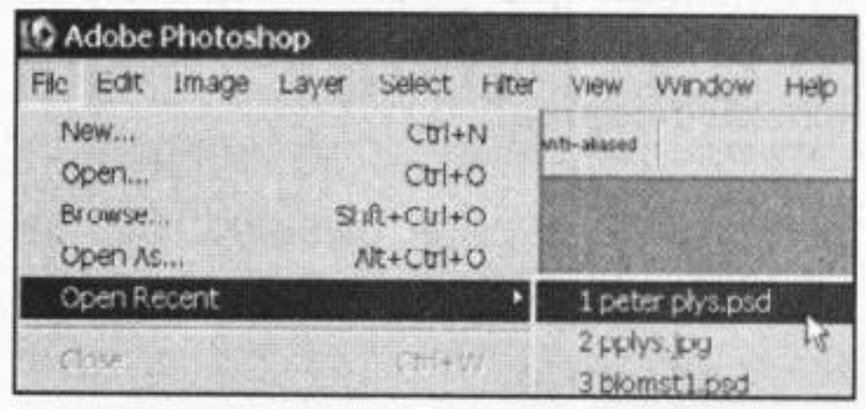
3. Salvează imaginea. Masca este salvată, iar selecția poate fi recreată mai târziu.
4. Închide fișierul cu [Ctrl] + [W].

Ursuleț cu funcția Feather

Trebuie să îndepărtăm fundalul.

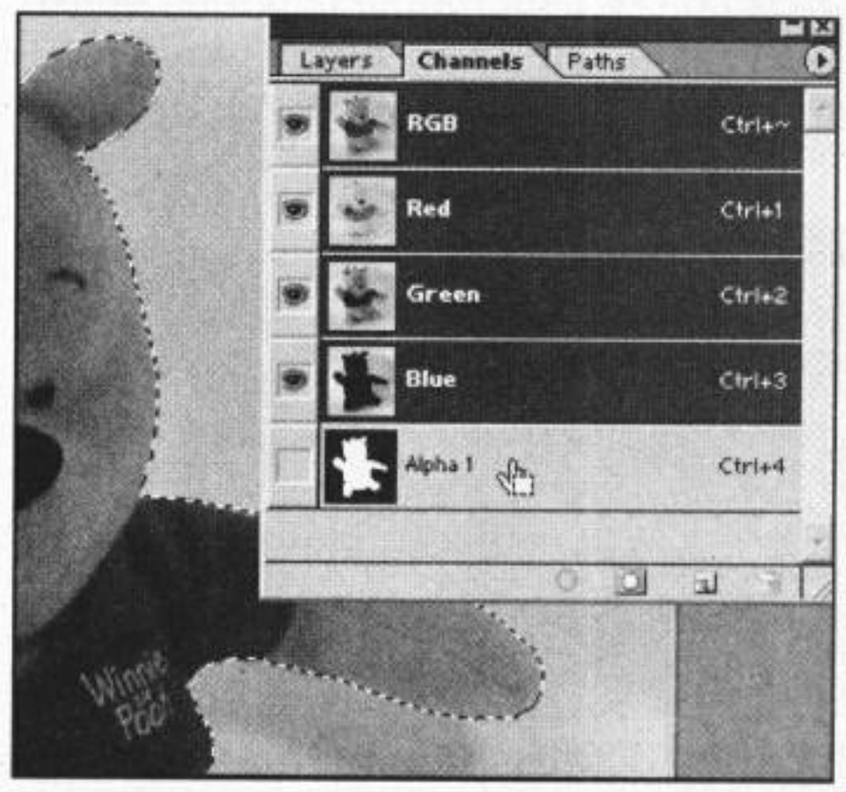
1. Deschide din nou fișierul. Selectează File – Open Recent și alege peter plys.psd:

2. Vei vedea că selecția este salvată. Deschide din nou registrul Channels:



3. Ține apăsată tasta [Ctrl] și dă clic o dată pe canalul Alpha 1. Selecția este citită, după cum se observă din model:

4. Selecția trebuie finisată cu Feather. Astfel va avea o trecere mai lină către noul fundal. Optează pentru Select – Feather și introdu Feather Radius 1:



5. Clic pe OK. Nu s-a întâmplat nimic, ursulețul este încă selectat.
6. Trebuie să inversezi selecția, ca să selectezi fundalul. Apasă combinația de taste [Ctrl] + [Shift] + [I].
7. Apasă pe [Delete]; toate obiectele, în afară de ursuleț, sunt îndepărtate din imagine.
8. Anulează selecția cu [Ctrl] + [D] și salvează fișierul.

10. Ștergerea și clonarea

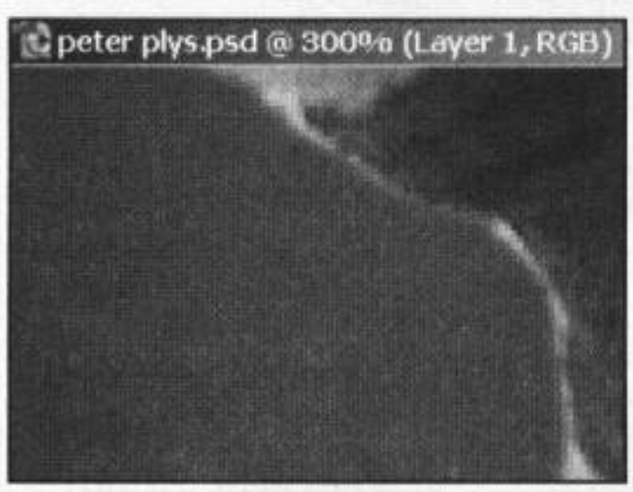
Ar putea exista erori în imagine? Figura trebuie să fie total separată de fundal. În acest capitol vei șterge zone ale imaginii și le vei clona în ele.

Fundalul negru accentuează greșelile

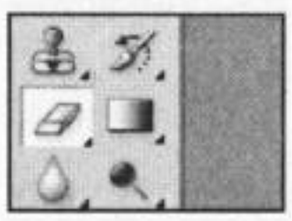
Poți controla calitatea procesului de modificare liberă dacă vizualizezi figura pe un fundal într-o culoare deschisă. Încearcă:

1. Lucrezi încă cu fișierul peter plys.psd. Clic pe registrul Layers:

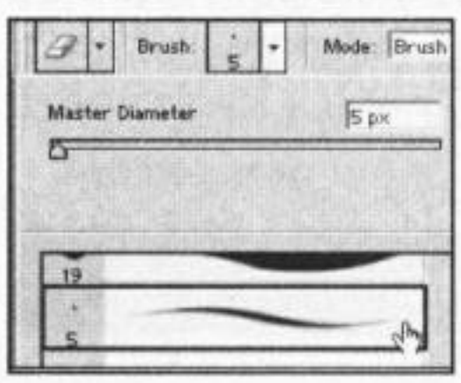
2. Deschide un layer nou (cu [Ctrl] + [Shift] + [N]). Nu trebuie să-l denumești.
3. Umple noul layer cu o culoare albastru pur. Dacă culoarea de prim plan este albastru, poți folosi shortcut-ul [Alt] + [backspace].
4. Acum inversează cele două layer-e din imagine. Conturul se observă clar. Mai există încă câțiva pixeli deschiși la culoare lângă puloverul ursulețului. Nu se observă foarte bine, dar sunt acolo:



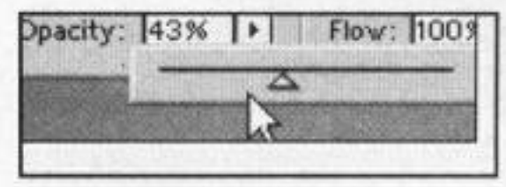
5. Pot fi îndepărtați cu eraser-ul (guma de șters). Selectează Regular eraser apăsând pe [E]:



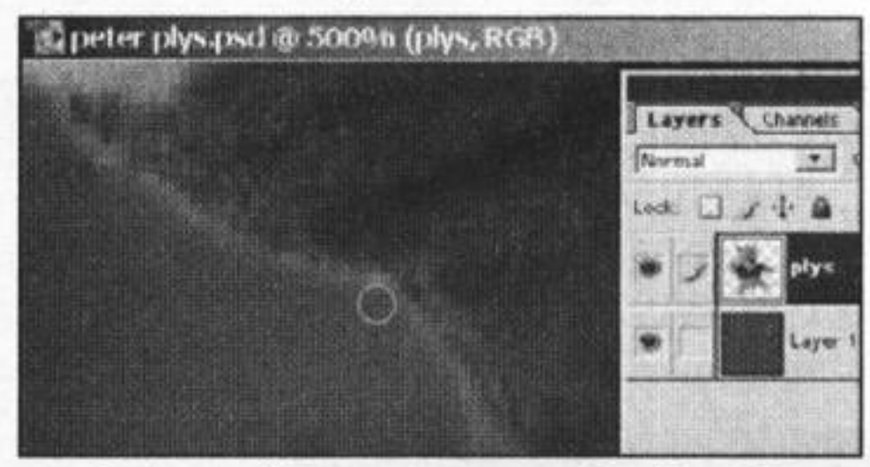
6. Folosește o pensulă soft (fină) dimensiunea 5:



7. Setează opacitatea eraser-ului la o valoare mică, nu mai mare de 50%. Nu va șterge chiar așa de bine:



8. Mărește imaginea la 500%.
9. Layer-ul plys trebuie activat, altfel vei lucra pe fundalul albastru și nu asta e intenția noastră.
10. Folosește unealta Eraser ca să îndepărtezi cu grijă pixelii de pe marginea figurii. Este ușor să vezi efectul pe fundalul albastru:

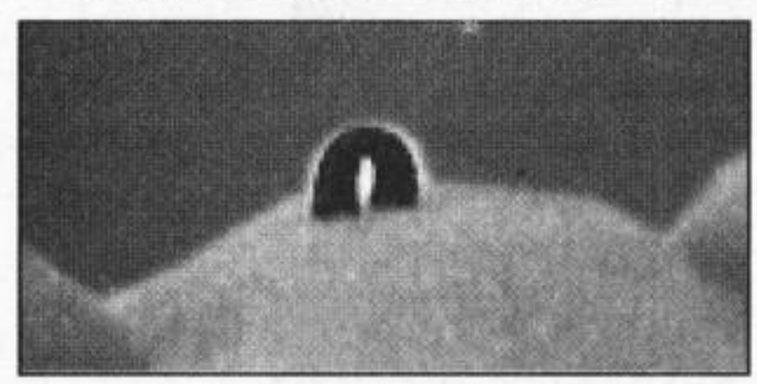


11. Salvează imaginea cu [Ctrl] + [S].

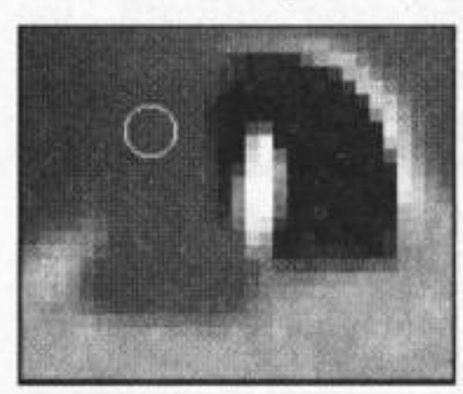
Șterge ceva și clonează altceva

Acum vei încerca să folosești unealta Stamp (imprimare). Aceasta umple o zonă dintr-o imagine, cu pixeli descărcați dintr-o altă zonă; unealta se mai numește cloner și este un ajutor indispensabil când retușezi.

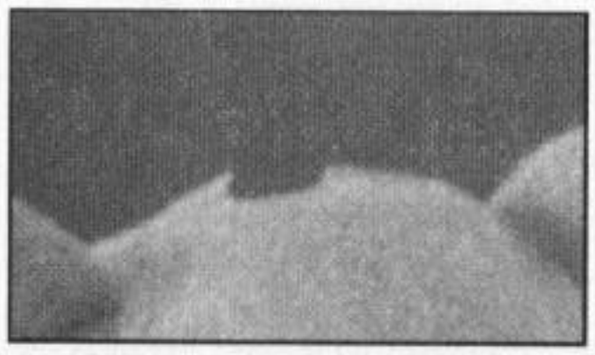
1. În partea de sus a capului este un moț negru și urât. Trebuie îndepărtat:



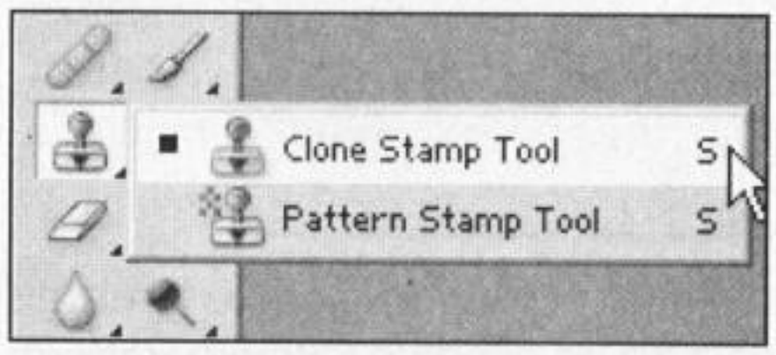
2. Începe cu guma de șters (eraser). Setează opacitatea la valoarea de 100%, ca să ștergi bine. Începe să îndepărtezi coșul negru:



3. Șterge-l pe tot. În capul ursulețului apare o gaură urâtă:

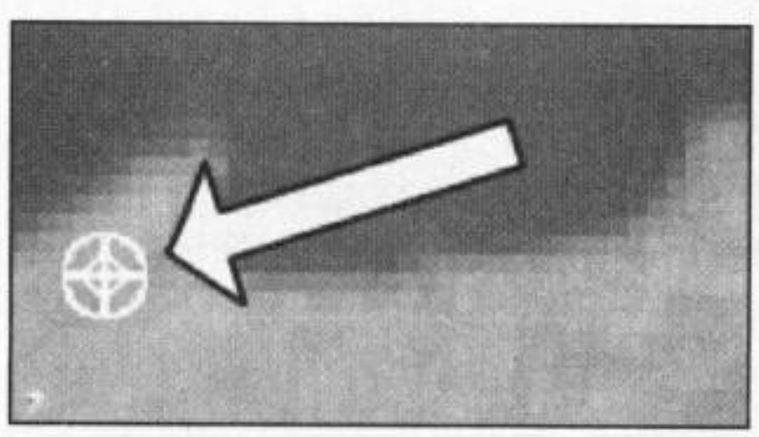


4. Alege unealta Clone Stamp Tool:

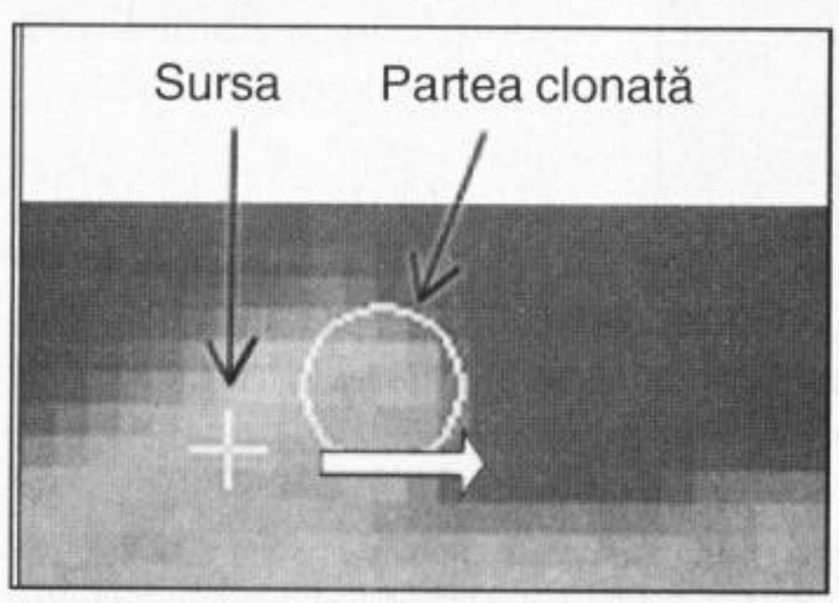


5. Aceasta este o variantă a pensulei. Alege o pensulă hard (aspră) cu dimensiunea 5:

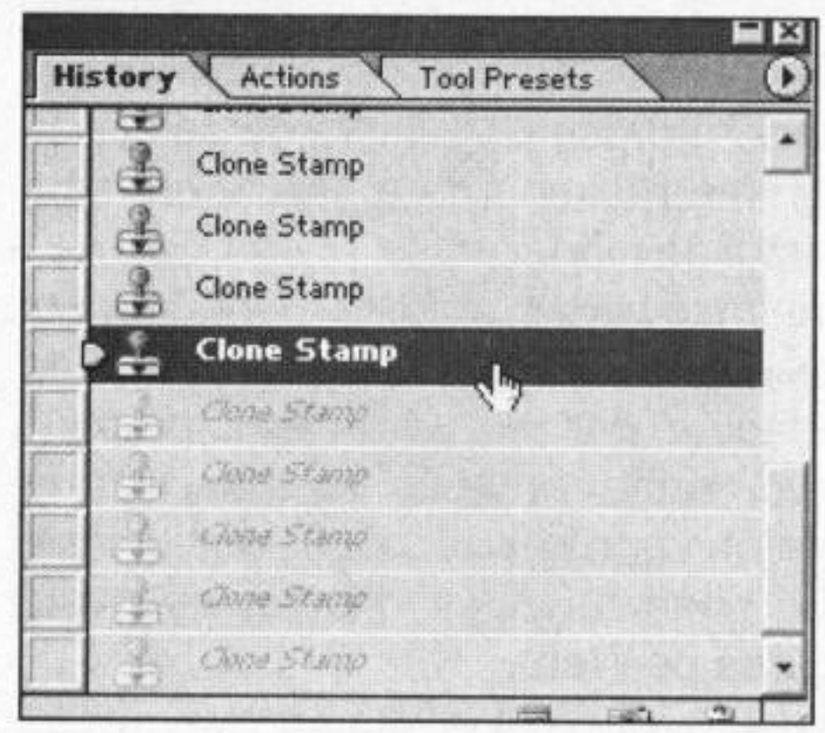
6. Acum vei clona. Procesul de clonare are doi pași. Mai întâi selectezi un punct sursă (source point), ținând apăsată tasta [Alt] și dând clic o dată. Alege punctul sursă undeva în marginea figurii, ca în model:



7. Apoi plasează cursorul în zona care urmează să fie umplută. Dă clic și trage mouse-ul peste zona albastră. Când tragi, punctul sursă urmărește mouse-ul:



8. Repetă operațiunea de câteva ori. Poate că va trebui să schimbi punctul sursă între timp. Îți va lua ceva timp să faci o clonare bună.
9. Dacă ai senzația că nu merge bine, folosește registrul History ca să anulezi o serie de clonări. Încearcă:



10. Vei avea nevoie și de unealta Eraser (gumă de șters). Este dificil să clonezi zone mici; este de preferat să optezi pentru zone mai mari, după care ștergi ce este în plus.
11. Rezultatul va fi un cap nou-nouț:

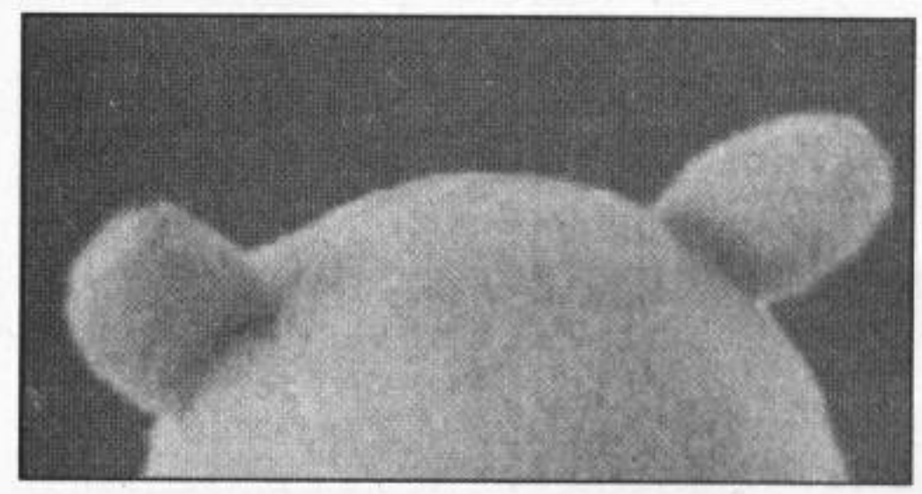
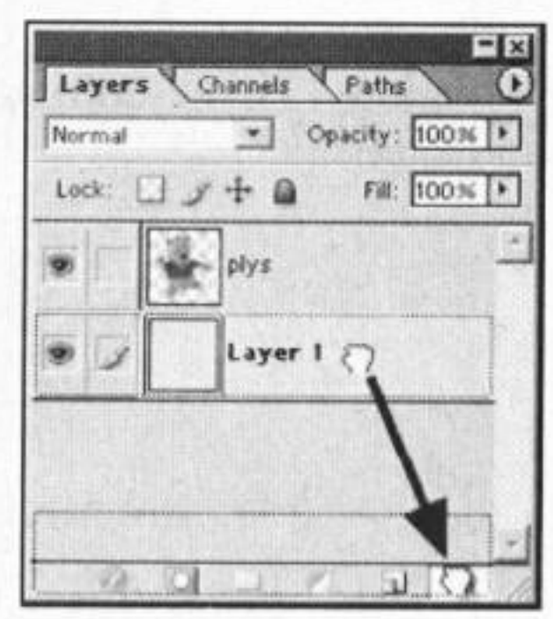


Figura 24. Rezultatul unei clonări de succes.

Scapă de fundalul albastru

După ce este corectată imaginea, poți elimina layer-ul albastru.

1. Folosește mouse-ul ca să tragi layer-ul în jos către simbolul coșului de gunoi:



2. Salvează din nou imaginea.

Ai acum un ursuleț drăguț salvat în fișierul peter plys.psd. Vom mai lucra cu el în această broșură.

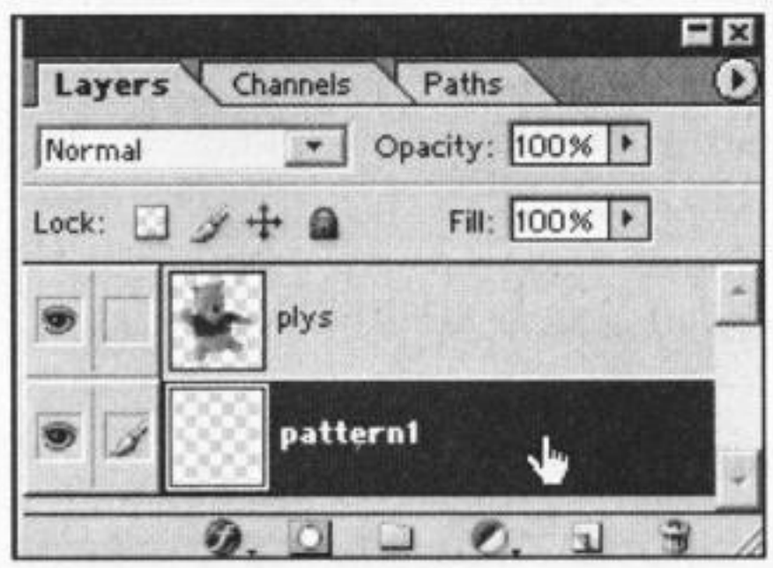
11. Modele (pattern) și altele

În această parte a broșurii vei lucra cu selecții și operațiuni de modificare liberă. Aș vrea să-ți prezint conceptul de model.
Modelele sunt imagini mici, folosite pentru fundal și pentru alte lucruri. Photoshop are un număr de modele gata făcute, dar poți să-ți creezi propriile modele. Îți voi arăta ambele variante, iar în capitolul următor vom realiza două versiuni ale ursulețului, cu două fundaluri diferite, adecvate pentru publicarea pe Web.

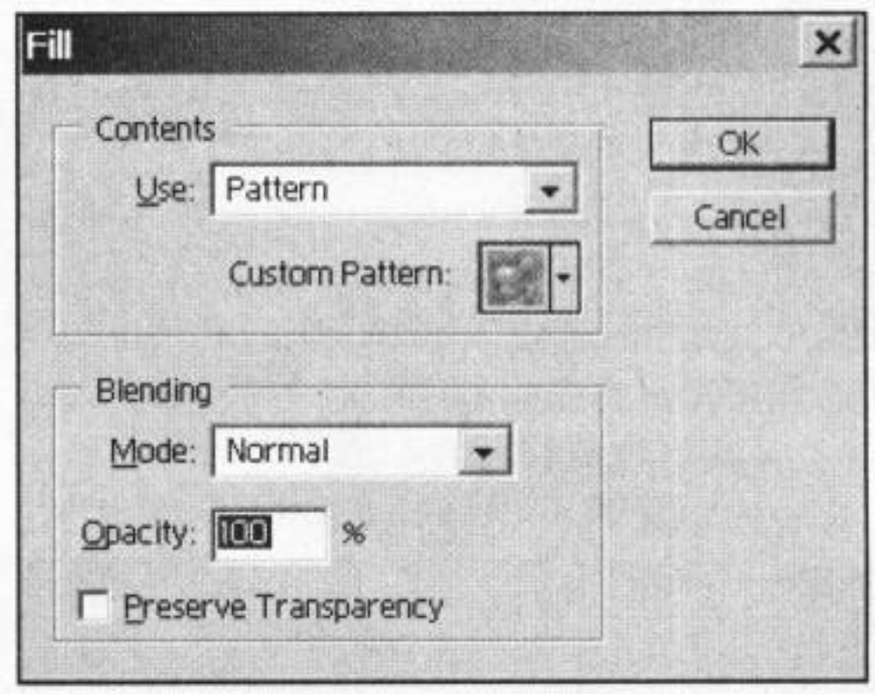
Instalează modele gata făcute

Photoshop are câteva modele decorative. Hai să le încercăm:

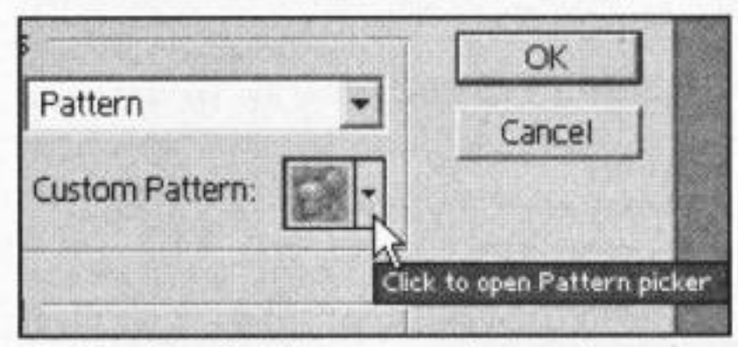
1. Deschide imaginea peter plys.psd. Deschide un layer nou apăsând pe [Ctrl] + [Shift] + [N]:
2. Redenumește layer-ul pattern1 și mută-l sub layer-ul plys:



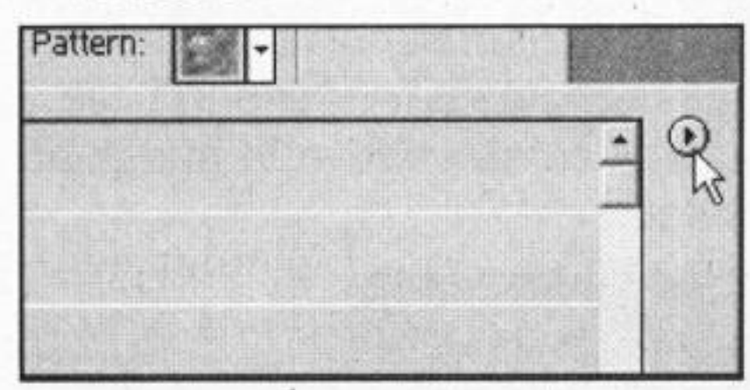
3. Acest layer trebuie umplut cu un model. Iată un shortcut folositor: apasă pe [Shift] + [backspace]. Se va deschide o fereastră de dialog Fill. În câmpul Use trebuie să apară Pattern:



4. Acum vei instala un număr de modele furnizate de Photoshop. Clic pe săgeata Custom Pattern:

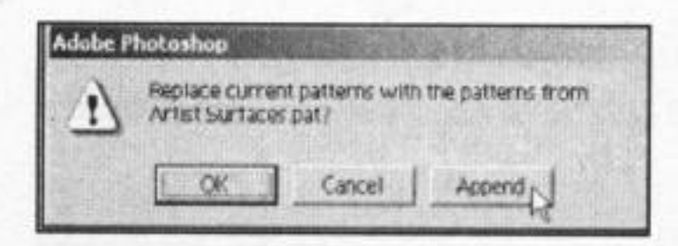


5. Vezi o listă cu modele, dar nu sunt foarte multe. Dă clic pe săgeata din partea dreaptă sus a ferestrei:



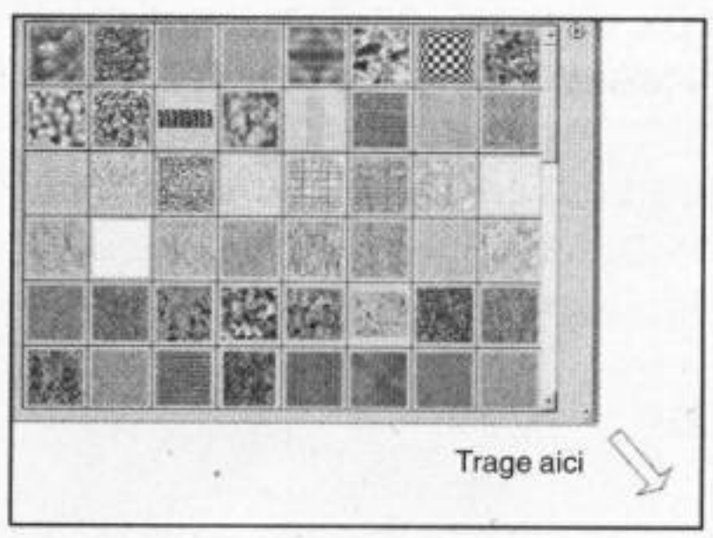
6. În partea de jos a ferestrei care se deschide, poți observa toate modelele oferite de Photoshop, împărțite în șapte categorii:

7. Le poți instala pe toate; le vei avea la îndemână.
8. Clic pe categoria de sus Artist Surfaces și apoi pe butonul Append:

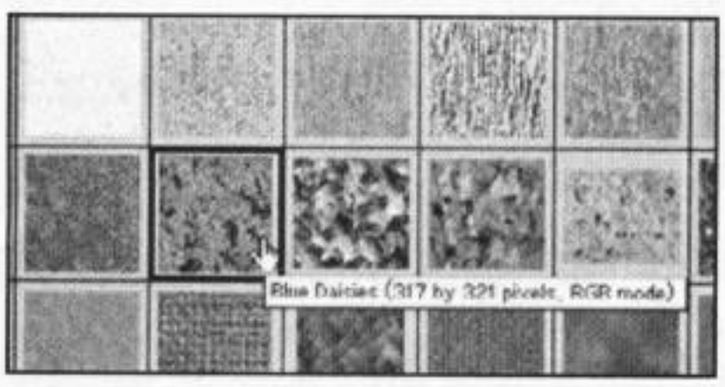


9. Repetă procedura cu cele 6 categorii de modele rămase (Nature Patterns etc.).
10. Folosește meniul ca să selectezi Large Thumbnail. Astfel vei putea vizualiza mai ușor modelele:

11. Cu ajutorul mânerului din partea dreaptă jos, poți mări fereastra ca să vezi mai multe modele o dată. Trage de mâner ca să vezi 8 modele în fiecare rând:



12. Trebuie să alegi unul dintre modele. Selectează Blue Daisies, din al cincilea rând:

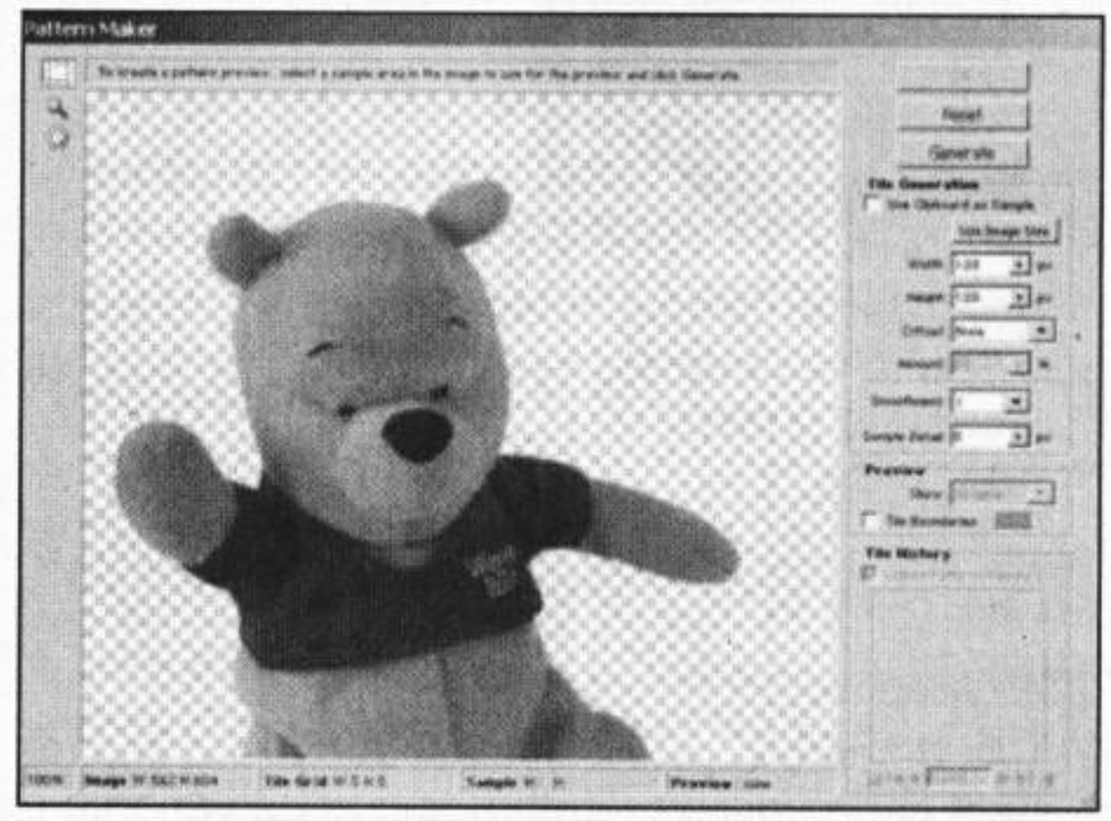


13. Clic pe OK. Modelul este acum instalat. Umple întregul fundal, astfel încât ursulețul să stea pe un covor de flori.
14. Încearcă și alte modele – sunt o mulțime de posibilități!

Creează propriul model

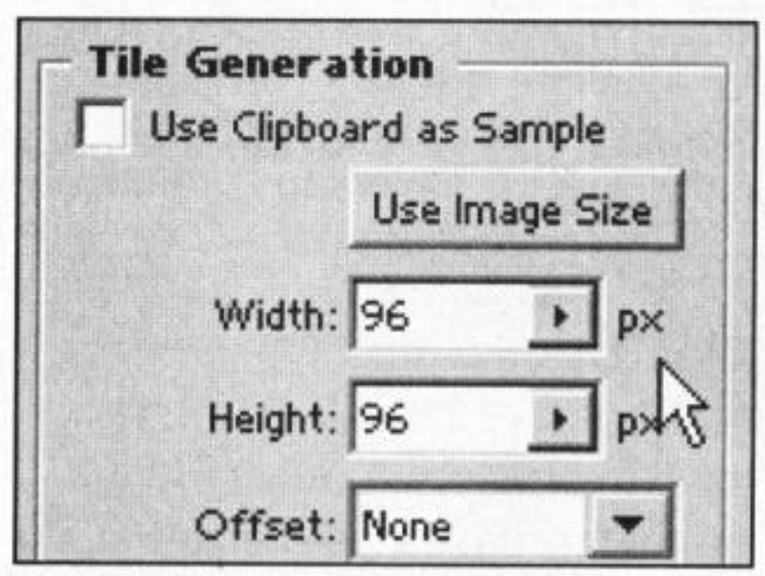
Poți să creezi propriul tău model pe baza oricărei imagini deschise sau a unei părți a acesteia. De exemplu poți realiza o selecție a unei zone și apoi poți folosi comanda Edit – Define Pattern; dar va trebui să o încerci singur. Aici ne vom ocupa de modelele incluse în Photoshop.

1. Selectează layer-ul plys din registrul Layers. Alege apoi Filter – Pattern Maker. Se va deschide o fereastră de dialog:

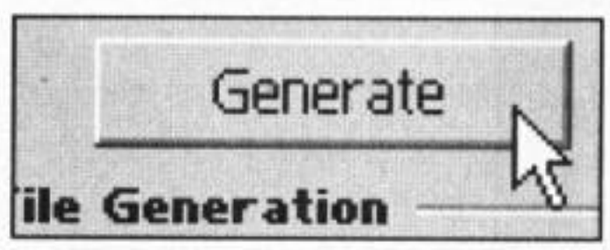


2. Trebuie să selectezi textul de pe bluza ursulețului:

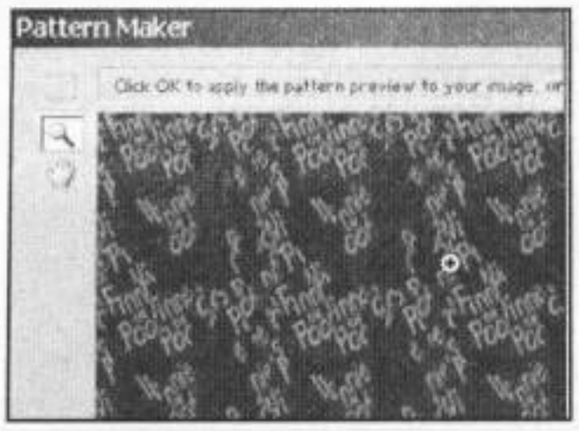
3. În partea dreaptă a ferestrei de dialog, va trebui să definești dimensiunea modelului (în pixeli). Scrie 96 în câmpurile Width și Height:



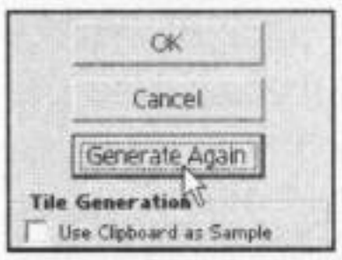
4. Clic pe Generate:



5. Acum poți vedea modelul în fereastră:

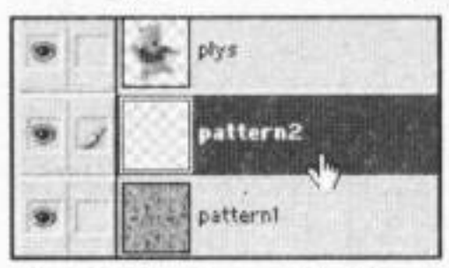


6. Arată destul de drăguț. Încearcă să vizualizezi și celelalte variante ale modelului. Clic pe butonul Generate Again:

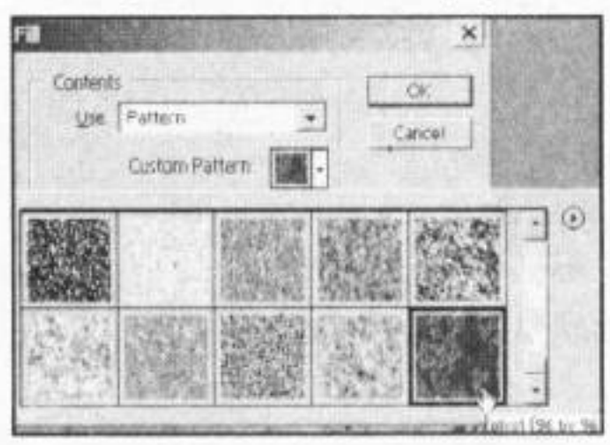


7. Clic de câteva ori pe același buton. De fiecare dată când dai clic, filtrul redă o nouă variantă a modelului.
8. În partea din dreapta jos a ferestrei, poți accesa diferitele opțiuni cu ajutorul săgeților înainte și înapoi:
9. Când te hotărăști ce model vrei să salvezi, dă clic pe icon-ul cu dischetă din partea stângă:

10. Denumește modelul plys1 și dă clic pe OK. Imaginea este inclusă în biblioteca de modele a programului Photoshop. Nu mai ai nevoie de fereastra de dialog Patterns. Închide-o apăsând pe [Esc].
11. Selectează layer-ul pattern1 și introdu noul layer. Denumește-l pattern2:



12. Selectează din nou fereastra de dialog Fill, cu shortcut-ul [Shift] + [backspace] și umple noul layer cu modelul plys1:



13. Salvează fișierul – este important, pentru că acum e gata. Poți vedea rezultatul în Figura 25 de la pagina 45.

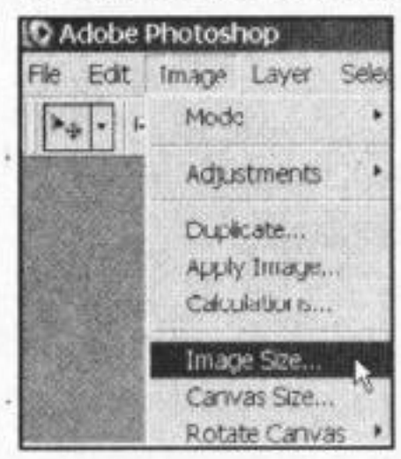
12. Optimizarea pentru Web

Ai salvat pe harddisk fișierul peter plys.psd. Acesta este redat și în Photoshop, unde poți vedea conținutul pe ecran. Sunt trei layer-e: ursul și cele două fundaluri.
Să presupunem că ai nevoie de o copie a imaginii pentru o pagina de Internet. De fapt, ai nevoie de două copii, câte una cu fiecare fundal. Le vom face acum.

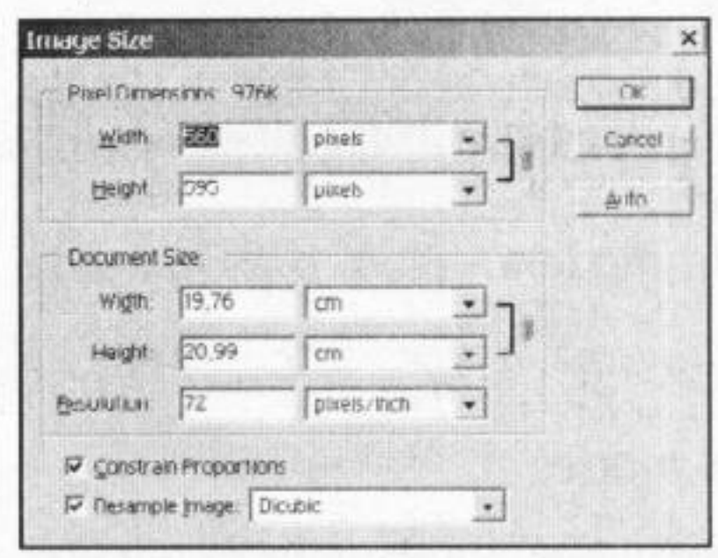
Dimensiunea imaginii

Imaginea este un pic cam mare pentru pagina de Internet. O vom micșora.

1. Ursul este pe fundalul pe care le-ai creat, nu-i așa? Layer-ul pattern1 ascunde layer-ul pattern2. E în regulă, vom face o copie a acestei imagini.
2. Selectează Image – Image Size:

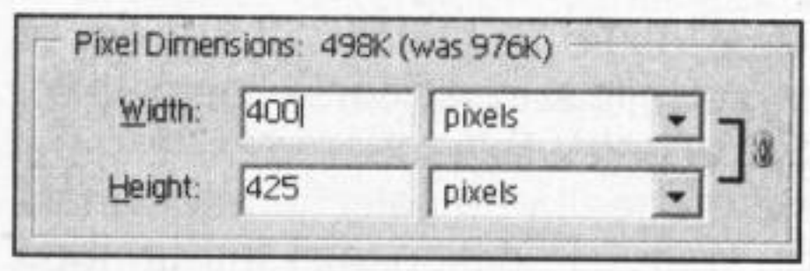


3. Poți observa că imaginea măsoară 560 x 595 pixeli:

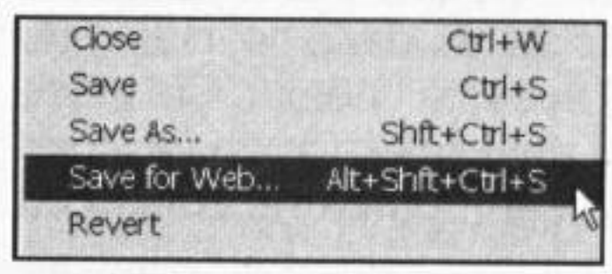


4. Este important să marchezi câmpurile Constrain Proportions și Resample Image. Astfel nu vor exista distorsiuni în proporțiile noii imagini, obținându-se cea mai bună calitate.

5. Introdu dimensiunea 400 pixeli în câmpul Width. Programul calculează o înălțime de 425 pixeli:



6. Clic pe OK sau apasă pe [Enter]. Dimensiunea imaginii se schimbă. NOTĂ: nu salva această versiune a imaginii...
7. Selectează File – Save for Web...



8. Se va deschide fereastra de dialog Save for Web, pe care o vei folosi imediat:

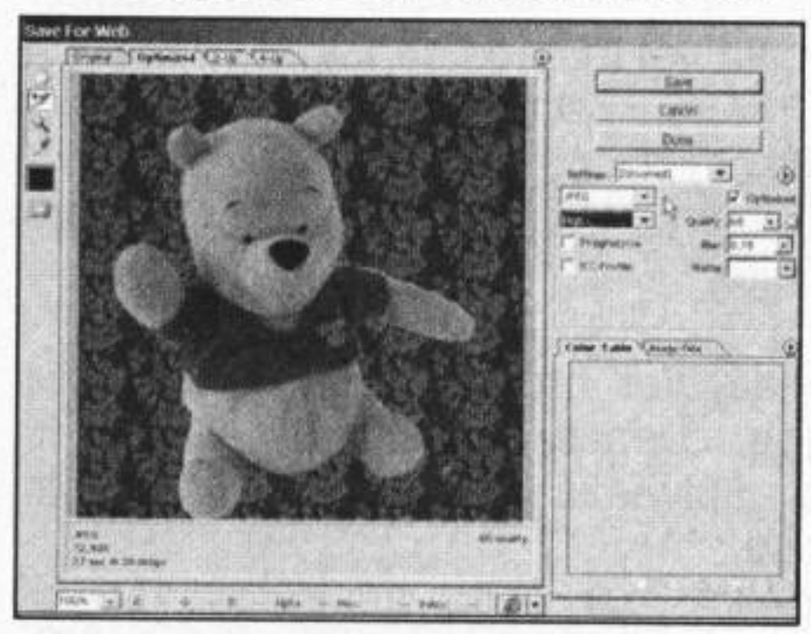


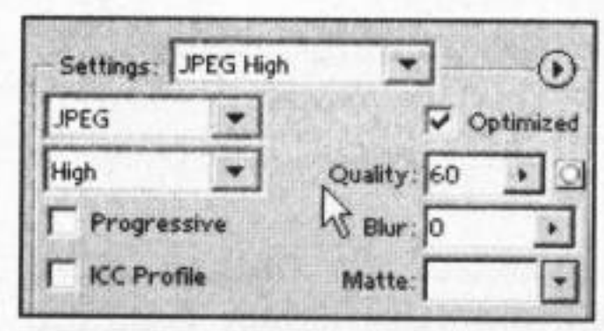
Figura 25. Fereastra de dialog Save for Web permite salvarea unor copii optimizate.

Salvează pentru Web

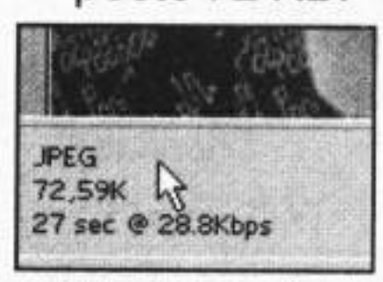
Când vrei să salvezi o imagine ca să o folosești pe Internet, trebuie să faci o copie optimizată. Asta înseamnă că trebuie să găsești un format de fișier și o compresie adecvată pentru această operațiune specială.

Îți voi arăta un exemplu practic despre cum să salvezi o imagine în format JPG.

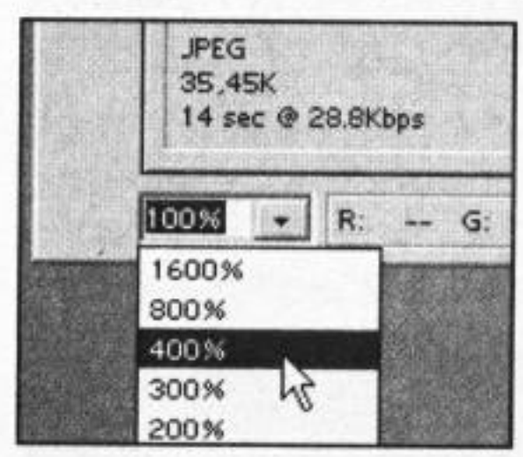
1. Ai fereastra de dialog Save for Web pe ecran (ca în Figura 25).
2. În partea dreaptă a ferestrei de dialog, selectează formatul și compresia dorită. Încearcă JPEG, calitate 60, ca în model:



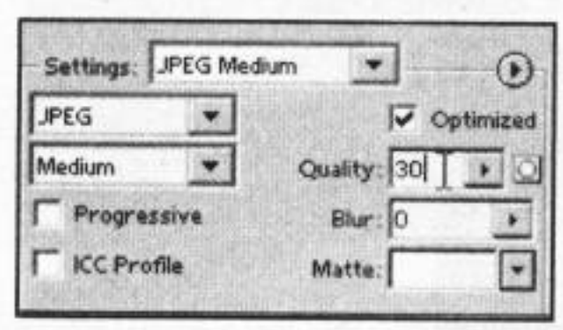
3. Imaginea ne arată acum calitatea, care va rezulta din selecțiile făcute de tine. Poți citi dimensiunea fișierului sub imagine. Al meu are peste 72 KB:



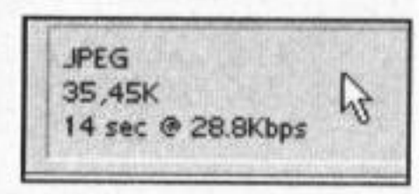
4. Un fișier de 72 KB este probabil puțin cam prea mare pentru o imagine web. Îi va lua computerului 27 secunde să încarce imaginea cu un modem lent (28 kbps), după cum poți citi în partea de jos a câmpului.
5. Dacă dimensiunea fișierului mai trebuie redusă, se va diminua și calitatea imaginii. Hai să vedem. Mărește imaginea la 400%:



6. Folosește unealta Hand (mână) ca să navighezi prin imagine. Acum poți vedea cum arată imaginea în JPEG cu o calitate 60. Observă neclaritatea, o consecință a compresiei JPEG.
7. Schimbă calitatea JPEG la 30:

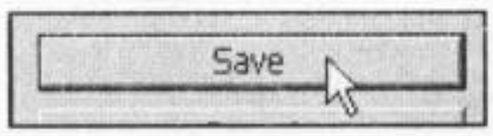


8. Fișierul va ocupa numai 35 KB, mult mai bine pentru utilizarea pe Web:

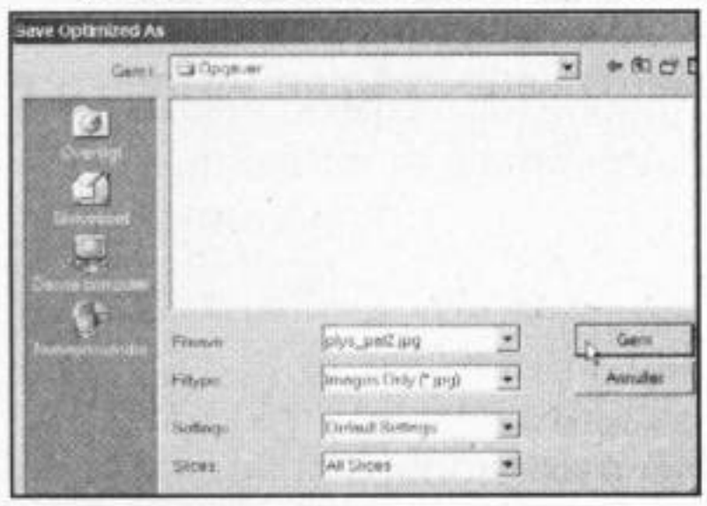


9. Dar ce se întâmplă cu calitatea imaginii? Vezi dacă-ți place. Detaliile sunt estompate (vezi Figura 26), dar nu prea are importanță, dacă imaginea este pentru Web. Utilizatorii nu așteaptă supercalitate; este mai importantă accesarea rapidă a fișierului.

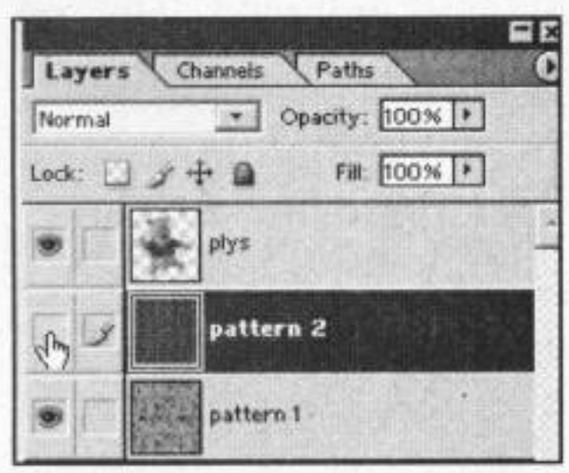
10. Acceptă calitatea 30. Clic pe butonul Save:



11. Se va deschide fereastra de dialog Save Optimized As. Denumește fișierul plys_pat2.jpg și salvează-l în directorul tău de lucru:



12. Ai salvat o versiune a imaginii cu ursulețul. Trebuie să mai faci o copie. Folosește registrul Layers ca să ascunzi layer-ul pattern2 (îndepărtează ochiul):



13. Aici poți vedea ursulețul pe un câmp de flori (cu fundalul pattern1 vizibil). Această imagine trebuie și ea salvată pentru Web.
14. Salveaz-o singur; folosește o calitate JPEG de 30 și denumește-o plys_pat1.jpg.
15. Închide fișierul cu [Ctrl] + [F4] – acum am terminat deocamdată cu ursulețul.

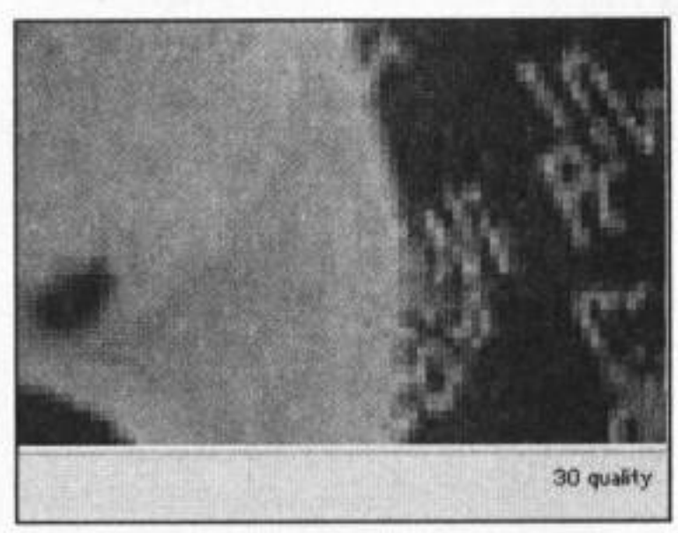


Figura 26. Când mărești compresia JPEG, detaliile imaginilor vor fi estompate.

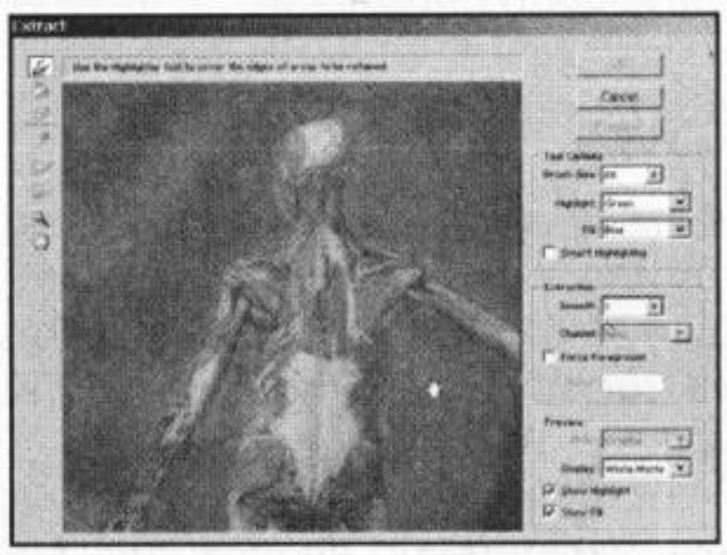
13. Unealta Extract

Ne vom întoarce acum la principalul subiect al acestui capitol, selecția și modificarea liberă. Îți voi prezenta o nouă unealtă, Extract.
Extract nu este o unealtă de selecție tradițională ca de exemplu lasoul. Funcționează într-un mod diferit, dar este o unealtă eficientă pentru modificarea liberă, în special în cazul motivelor cu margini neclare.
În practică, funcția Extract funcționează ca o combinație a unui număr de alte unelte (bagheta magică, lasou, guma de șters), dar e puțin diferită. Vei învăța să apreciezi această unealtă. Cel puțin, procesul de realizare a unei selecții mari va fi mai „calm" și mai puțin „stresant" cu Extract decât cu uneltele lasou.

Introducere

În acest exercițiu voi încerca să folosesc unealta Extract pe o imagine relativ mare, care ar fi fost greu de modificat liber cu lasoul. Aceasta funcționează cu ușurință cu Extract, dacă imaginea are marginile definite.

1. Pe site-ul acestei broșuri găsești imaginea sapiens1.jpg. Descarc-o și deschide-o în Photoshop. Salvează imaginea sub numele sapiens1.psd.
2. Este un desen vechi de anatomie. Corpul trebuie modificat. Selectează Filter Extract. Se va deschide o fereastră de dialog:



3. În partea stângă a ferestrei de dialog vei vedea un număr de unelte, pe care le vei folosi pentru extracție (vezi Figura 27).
4. Uneltele individuale pot fi setate din partea dreaptă a ferestrei (sau cu ajutorul tastaturii).
5. Mărește imaginea ca să poți vedea mai bine capul. Poți folosi unealta Zoom (dă clic pe lupă) sau poți apăsa pe [Ctrl] + [+] de câteva ori, până ajungi la dimensiunea dorită.

6. Folosește unealta Hand (trage cu mouse-ul și ține apăsată tasta [Space]) ca să navighezi în imagine. Exercițiul continuă în secțiunea următoare.

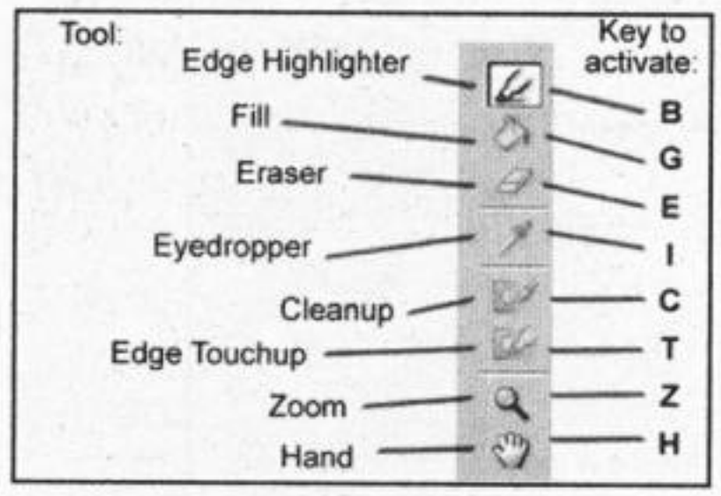
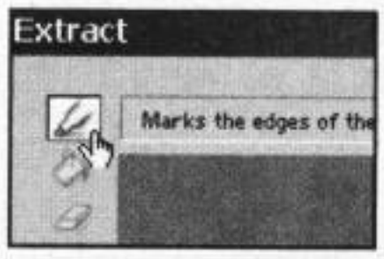


Figura 27. Funcția Extract are un număr de unelte, fiecare dintre ele putând fi activate cu ajutorul shortcut-urilor de tastatură.

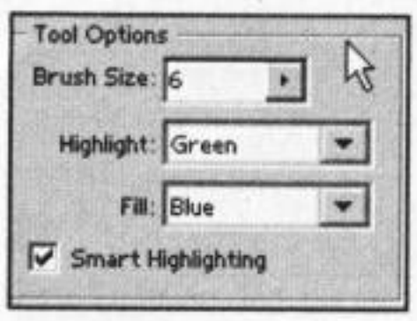
Selectează marginea

Vei selecta acum întreaga figură.

1. Ai mărit capul figurii. Selectează unealta Edge Highlighter (Evidențiator de margine) din partea stângă sus:

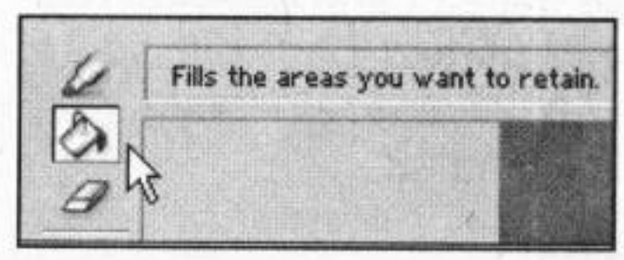


2. Alege o dimensiune adecvată a pensulei din partea dreaptă a ferestrei. Introdu 6 în câmpul Brush Size:

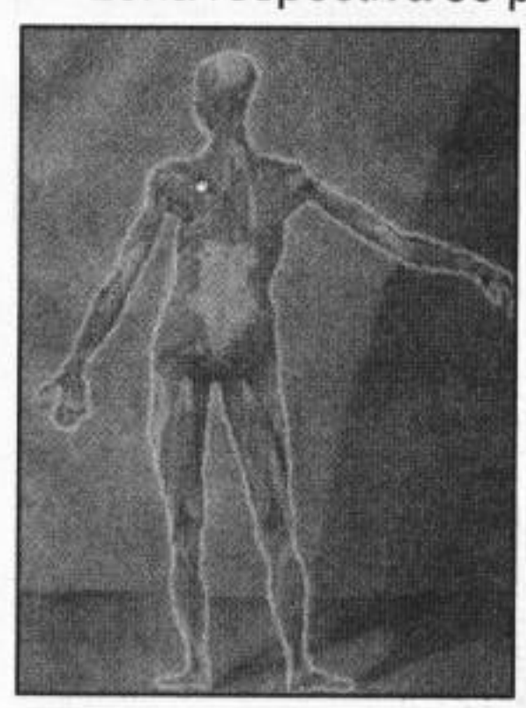


3. Marchează câmpul Smart Highlighting – are același efect ca lasoul magnetic (vezi pagina 35).
4. Acum desenează calm de-a lungul marginii figurii. Îți va lua ceva timp să desenezi tot conturul; dar nu te grăbi:

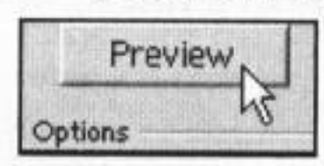
5. Când ajungi la marginea imaginii, ține apăsată tasta [Space] și trage cu unealta Hand până când vei avea o nouă secțiune cu care să lucrezi.
6. Notă: nu trebuie să lucrezi cu o singură linie lungă. Ăsta este lucrul cel mai bun. Poți să faci o pauză ca să-ți odihnești mâna.
7. Dacă greșești, trebuie doar să ții apăsată tasta [Alt] și să ștergi zona greșită. Continuă în acest fel până când ajungi înapoi în punctul de plecare.
8. Poate fi dificil să selectezi aproape de mâinile și picioarele figurii, pentru că nu poți vedea foarte bine conturul. Dar nu contează, deocamdată, dacă selecția nu-i perfectă. Mai bine să-ți ia mai mult timp decât mai puțin.
9. După ce-ai terminat, dă dublu clic pe butonul pentru unealta Hand (mână). Astfel vei vedea toată imaginea.
10. Clic pe unealta Fill (Umple):



11. Plasează cursorul în mijlocul figurii și dă clic. Zona dinăuntrul selecției verzi este acum acoperită cu o culoare albastră, indicând că zona respectivă se păstrează:



12. Ești gata acum să îndepărtezi fundalul. Clic pe butonul Preview:



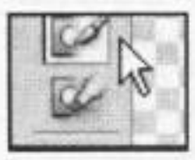
13. Fundalul este îndepărtat. Dar imaginea nu-i finisată; este o modificare temporară. Trebuie să reglezi detaliile.

Reglare fină înainte de extracție

Figura trebuie examinată în detaliu. Mai ales zonele din jurul mâinilor și picioarelor, dar toată marginea trebuie verificată.

1. Începe cu capul. Mărește bine imaginea. Verifică marginea cu atenție. Probabil că sunt câteva elemente care trebuie îmbunătățite. De exemplu, dacă vezi vreo zonă în care figura are câteva goluri:

2. Clic pe unealta Cleanup (Curăță):



3. Unealta funcționează astfel: când desenezi de-a lungul marginii, îndepărtezi părți din figură. Dacă, în același timp, ții apăsată tasta [Alt], reconstruiești figura originală.

4. Trebuie să folosești ambele funcții. Desenează cu grijă de-a lungul conturului, alternând cu sau fără tasta [Alt], până reconstruiești conturul în întregime:

5. Poți ajusta cât de slab sau puternic va fi efectul, introducând un număr între 1 și 9. Butonul mouse-ului trebuie apăsat când introduci numărul, iar tu nu vei vedea nici o schimbare. Încearcă să începi cu valoarea 6.
6. Lucrează marginea cu ochiul distrus. Folosește unealta aproape de contur ținând apăsată tasta [Alt], în interiorul figurii. În exteriorul figurii, folosește unealta fără să ții apăsată tasta [Alt].
7. Ajustează dimensiunea pensulei. Când ajungi la mâna stângă, trebuie să folosești o pensulă mică (dimensiunea 1, 2 sau 3) pentru a despărți degetele:

8. Când ești mulțumit de rezultat, dă clic pe OK. Apoi salvează din nou fișierul.

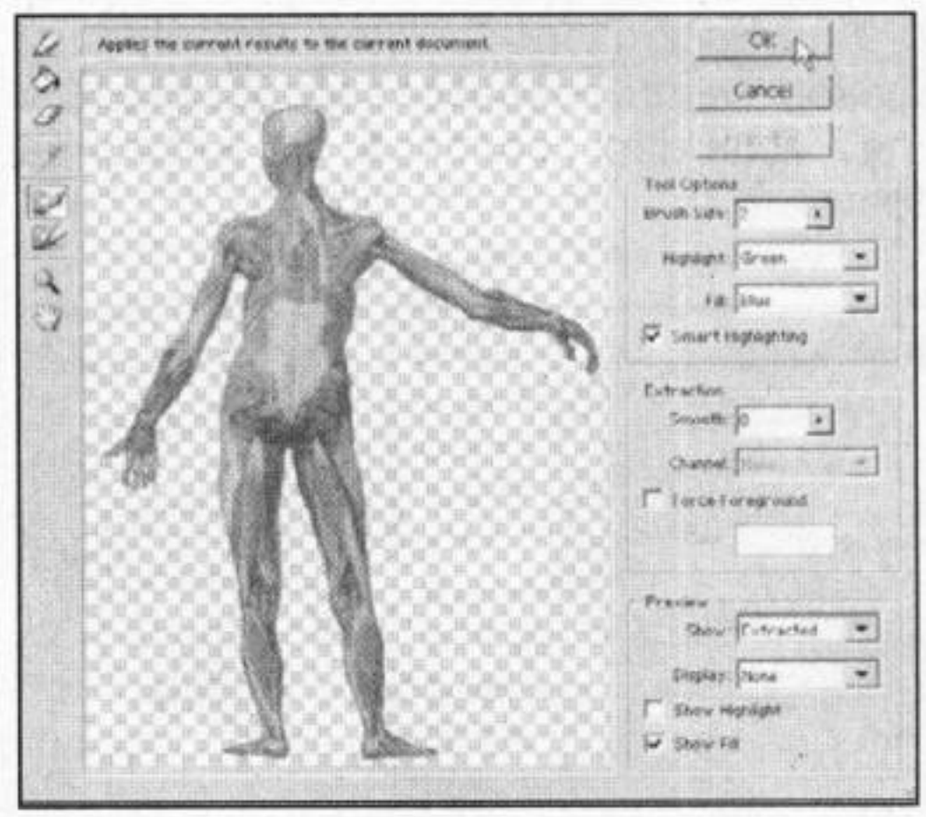
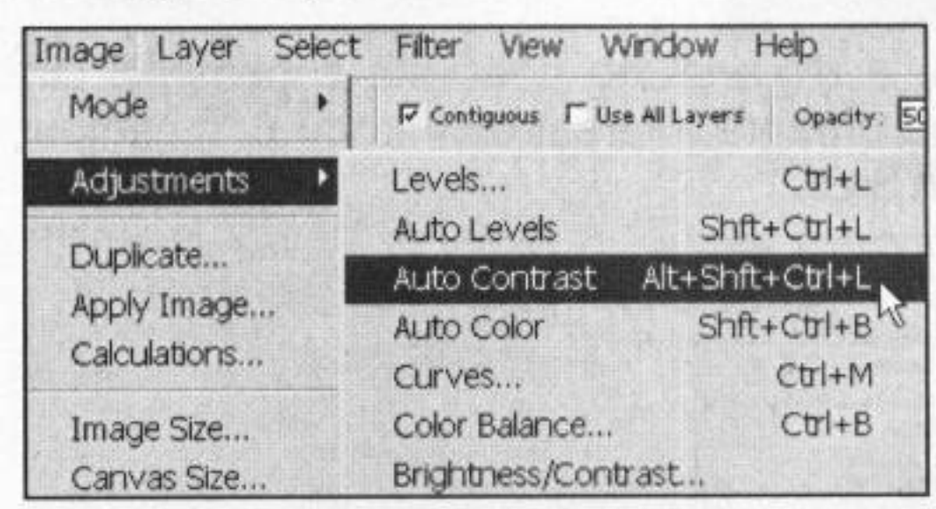


Figura 28. Extracția este încheiată.

Compoziție cu ajustarea culorilor

Sper că ai putut modifica liber o figură extraordinară. Bineînțeles că va fi folosită într-o nouă compoziție.

1. Sapiens1.psd este încă deschis în Photoshop. Deschide fișierul la_defense.jpg, pe care-l poți descărca de pe site-ul acestei broșuri. Este o fotografie a unui oraș rece și modern, în care trebuie să plasăm corpul nostru uman.
2. Ai două fișiere deschise. Treci la sapiens1 (cu [Ctrl] + [F6]).
3. Alege funcția Auto Contrast:



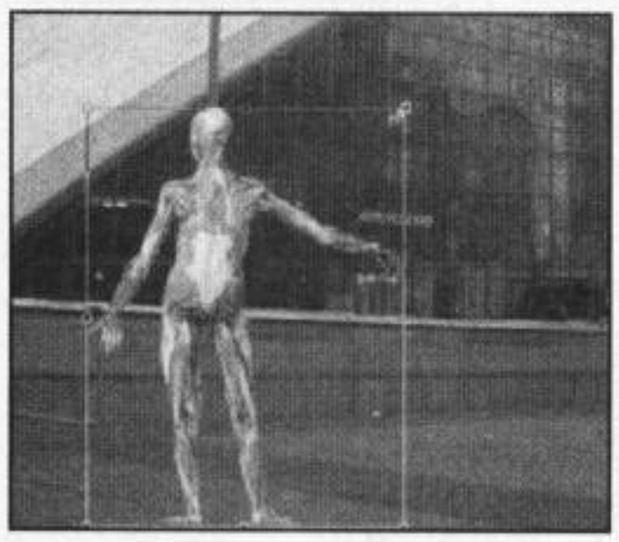
4. Culorile se vor potrivi mai bine preferințelor tale. Salvează fișierul sapiens1.psd cu noile ajustări de culoare (apasă pe [Ctrl] + [S]).
5. Selectează toate elementele din imagine cu [Ctrl] + [A] și copiază-le cu [Ctrl] + [C]. Treci la cealaltă imagine, la_defense și introdu copia cu [Ctrl] + [V].
6. Copia este introdusă într-un layer nou. Salvează fișierul apăsând pe [Ctrl] + [S].
7. În mod normal, ar trebui ca fișierul la_defense.jpg să fie salvat, dar nu este așa.

Asta pentru că sunt mai multe layer-e în imagine, iar acest lucru nu este permis în format JPEG. Salvează fișierul în format Photoshop cu numele la_defense.psd.

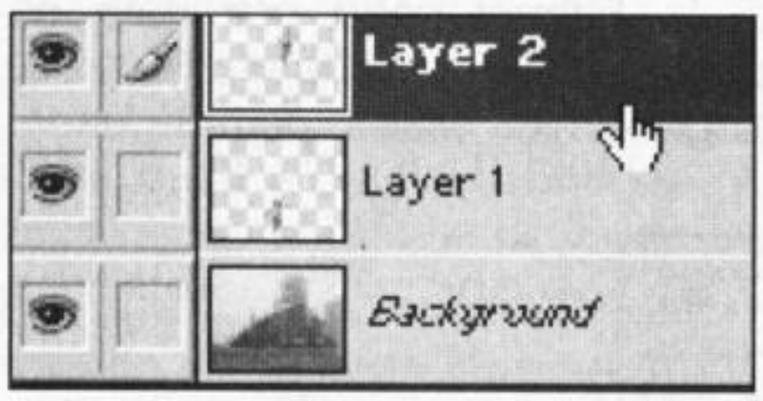
Transformare liberă

Corpul este prea mare față de restul imaginii. Trebuie redimensionat.

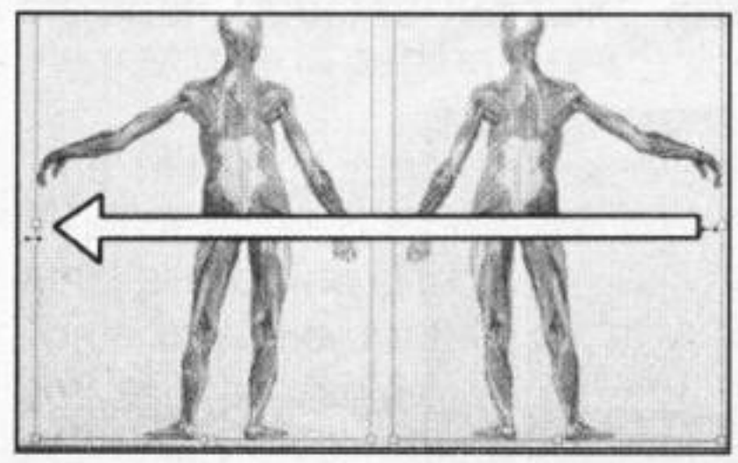
1. Apasă pe [Ctrl] + [T] ca să realizezi o așa-numită transformare liberă. Figura se echipează cu mânere în colțuri, acestea putând fi folosite pentru a transforma figura în moduri diferite.
2. Aici trebuie doar să-i reajustăm dimensiunea. Ține apăsată tasta [Shift] și trage de mânerul din dreapta sus. Trage figura în jos, ca în model:



3. Apasă pe [Enter] ca să închei procesul de transformare, iar figura va lua noua dimensiune. Observă că în cazul de față se păstrează proporțiile figurii, când ții apăsată tasta [Shift]; proporțiile nu sunt distorsionate.
4. Trebuie să introduci o altă figură. Selecteaz-o pe cea pe care ai introdus-o cu [Ctrl] + [A]. Să nu crezi că ai selectat toată zona. Pentru că figura este singurul element conținut de imagine, aceasta este singura selectată.
5. Copiază cu [Ctrl] + [C] și introdu cu [Ctrl] + [V]. Acesta va fi un al treilea layer al imaginii:



6. Noua figură trebuie reflectată. Layer-ul este selectat. Apasă pe [Ctrl] + [T] ca să activezi funcția „Free transformation" (transformare liberă). Figura se echipează cu opt mânere, pe care le poți trage cu ajutorul mouse-ului.
7. Trage mânerul din mijloc către partea dreaptă a frame-ului. Trage și în stânga; trage toate mânerele:



8. Trage până când frame-ul figurii are cam aceeași dimensiune ca înainte. Apoi eliberează butonul mouse-ului și apasă pe [Enter]. Figura este reflectată.
9. Folosește unealta Move ca să plasezi cele două figuri ca în modelul de mai jos. Salvează fișierul. Ai terminat imaginea.

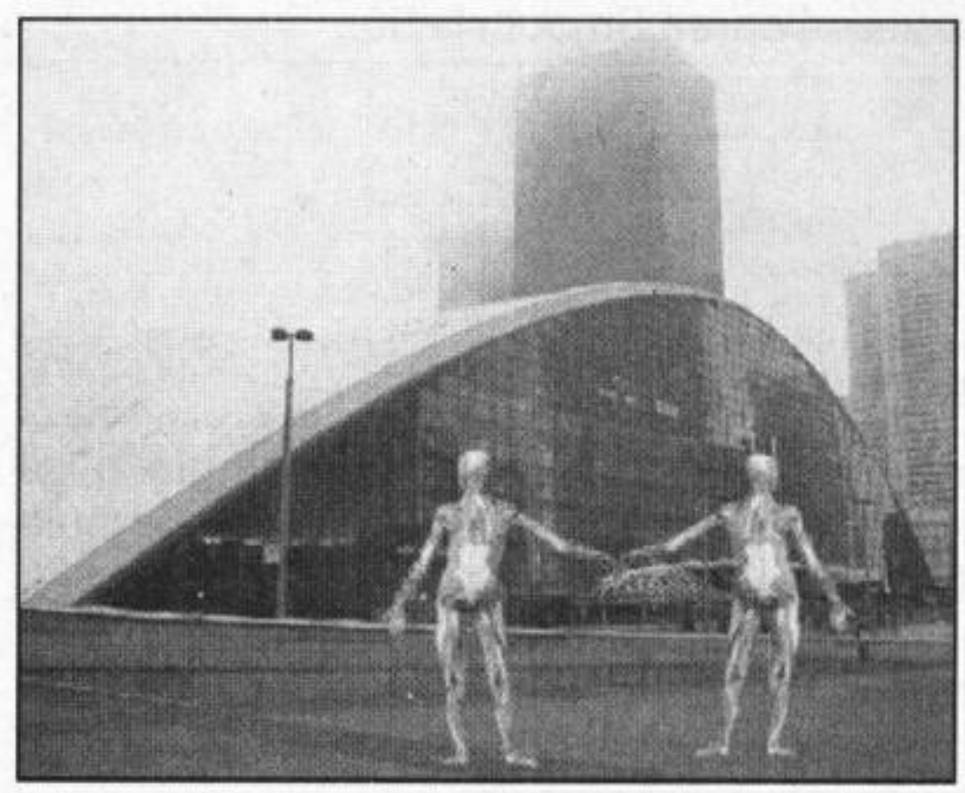


Figura 29. O compoziție cu trei layer-e.

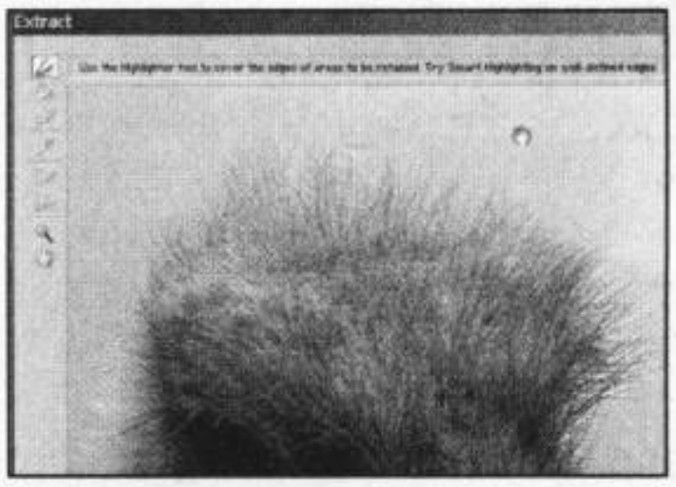
14. O nouă extracție

Poate fi destul de dificil să modifici liber figuri cu contururi foarte vagi, ca de exemplu păr, blană, pene etc. În aceste situații, funcția Extract este adesea unealta potrivită.

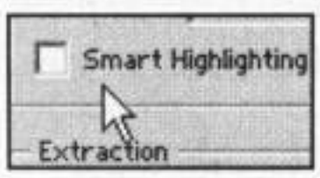
Un struț

Avem imaginea unui struț, imagine caracterizată prin conturul neregulat. O asemenea imagine este aproape imposibil s-o modifici liber cu ajutorul uneltelor tradiționale de selecție.

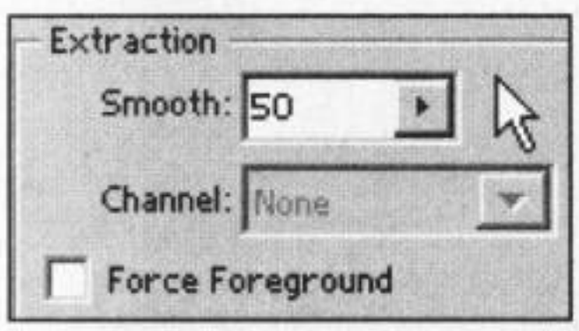
1. Descarcă imaginea struds.jpg. Deschide imaginea în Photoshop.
2. Alege funcția Extract (din meniul Filter, procedură descrisă în exercițiul anterior). Mărește imaginea:



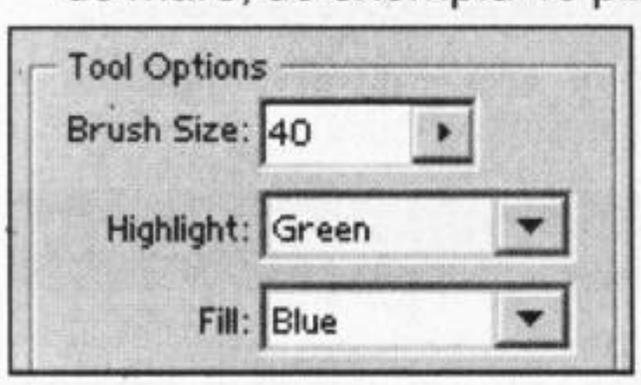
3. Vezi setările din dreapta ferestrei. Trebuie să anulezi Smart Highlighting. Nu trebuie să existe marcaj în acest câmp:



4. Setează valoarea Smooth la 50:

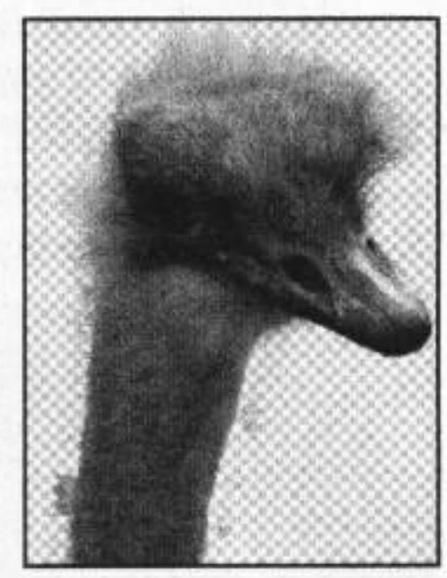


5. Este important să acoperi total marginea cu selecția verde. În același timp, selecția trebuie să fie cât de îngustă se poate. Din nefericire, sunt pretenții contradictorii, dar astea sunt condițiile. Trebuie să începi cu o pensulă destul de mare, de exemplu 40 pixeli:

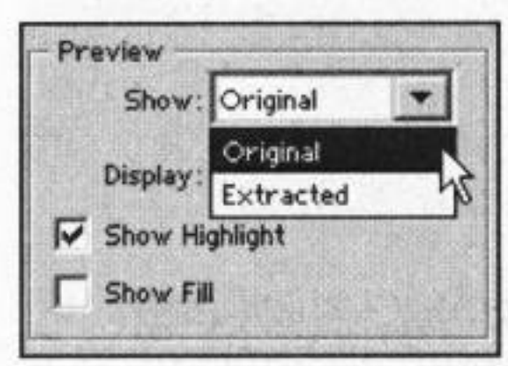


6. Selectează capul struțului.
7. După ce termini selecția preliminară, trebuie să verifici marginile. Șterge selecțiile inutile, ținând apăsată tasta [Alt] și folosind aceeași unealtă. Dar mai întâi trebuie să reduci dimensiunea pensulei la 10 pixeli.
8. Obiectivul este să ai o margine verde care să acopere întregul contur al părului. Ține minte să folosești unealta Hand (mână) ca să navighezi în imagine. După cum am menționat, selecția trebuie să fie cât mai îngustă posibil:

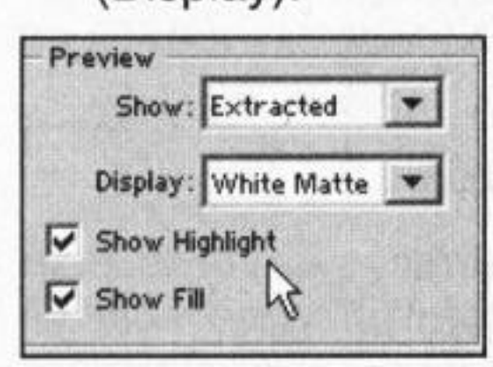
9. Dublu-clic pe icon-ul Hand (mână). Selectează unealta Fill și dă clic înăuntrul conturului verde, astfel încât struțul să fie acoperit cu un layer albastru protector.
10. Clic pe Preview (al treilea buton din dreapta sus). Funcția Extraction îți prezintă opțiunile pentru această operațiune:



11. N-a fost deloc rău, cu excepția câtorva greșeli vizibile. Dar sunt ușor de corectat.
12. Verifică cu atenție marginea cu unealta Cleanup (Curăță). Ține minte să setezi sensibilitatea uneltei la valori mici (cu tastele numerice); valorile medii de început sunt între 2 și 5. În jurul ciocului poți crește puțin valorile.
13. Dacă, pe parcurs vrei să vezi cum arată imaginea originală, alege Original din câmpul Show:



14. Treci înapoi la Extract când ești gata să continui. Încearcă toate opțiunile din Preview. Ai putea alege White Matte pentru fundal (Display).



15. Acum lucrează cu pensula de curățare. Ca să obții un rezultat bun, trebuie să schimbi des

dimensiunea pensulei și sensibilitatea. Încearcă să lucrezi cu mișcări „neregulate" ca să eviți modelele regulate și demarcările ascuțite.

16. Când ai terminat, dă clic pe OK. Salvează imaginea cu struds_free.psd.

Ai lucrat cu un material brut destul de dificil. Dar cu multă răbdare poți obține un rezultat destul de bun!

O sarcină pentru tine

Acum vei face singur o extracție. Imaginea finisată va fi folosită într-un exercițiu din această broșură, așa că trebuie să rezolvăm operațiunea!

1. Descarcă imaginea pongo.jpg de pe site-ul acestei broșuri și deschide-o în Photoshop.
2. Folosește unealta Extract ca să modifici liber câinele Pongo.
3. Salvează din nou imaginea. Folosește formatul de fișier al programului Photoshop. Denumește-o pongo.psd.

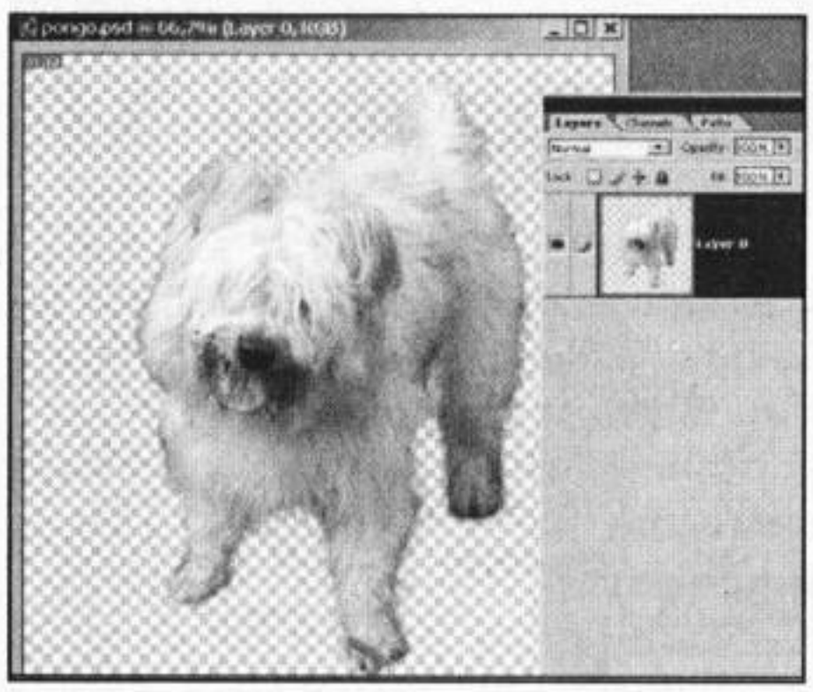


Figura 30. O imagine a câinelui Pongo, care este rapid modificată liber cu unealta Extract.

15. Selecții și shortcut-uri

Ți-am prezentat câteva metode de lucru, în care-ai folosit diferite unelte de selecție – adesea în combinație cu tastele [Shift] și [Alt]. Acum vom face un sumar al uneltelor de selecție și al celor asociate lor.

Unelte de selecție standard

Cele mai importante unelte sunt:

- ramele de selecție;
- lasourile;
- bagheta magică;

Le-ai încercat pe toate în cadrul exercițiilor din această broșură. Uneltele pot fi ajustate cu thinning (subțiere), după cum am văzut mai devreme (vezi descrierea setărilor pentru lasoul magnetic de la pagina 38).

Ține minte că poți inversa o selecție cu [Ctrl] + [Shift] + [I]. Vezi Figura 32, care îți arată efectele funcției thinning și lea celei de inversare.
Toate uneltele de selecție au în comun faptul că poți schimba selecția. Poți adăuga zone noi sau poți tăia. Folosim tastele [Shift] și [Alt] când vrem să adăugăm sau să tăiem zone dintr-o selecție. Dar mai poți folosi butoanele mici, din bara de setări. Acestea pot fi folosite când lucrezi cu una dintre uneltele de selecție (de exemplu lasoul):

Funcție	Mouse și tastă	Buton în bara de setări
Selecție normală	Nici una	
Mărire a selecției	Shift	
Tăiere dintr-o selecție	Alt	
Combină cele două selecții (încearcă singur)	Alt + Shift	

Figura 31. Cele mai obișnuite unelte de selecție pot lucra în patru moduri.

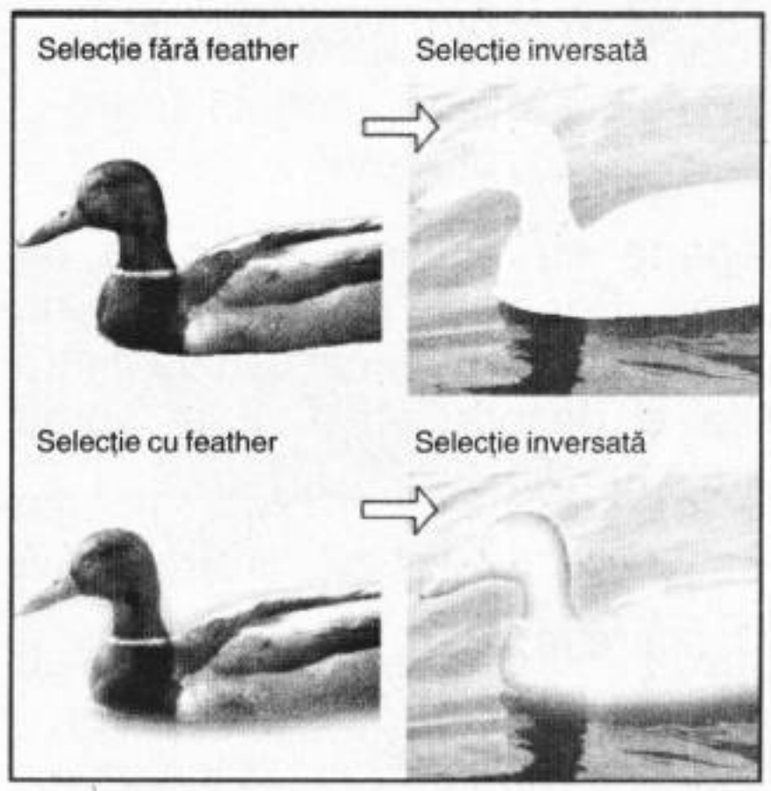
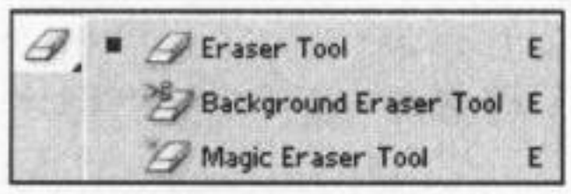


Figura 32. Inversiunea și subțierea sporesc opțiunile procesului de selecție.

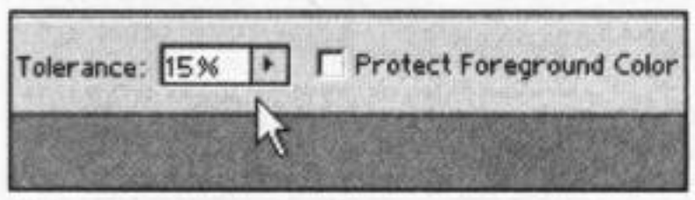
Erasere (Gumele de șters)

Eraserele nu sunt unelte de selecție, dar sunt extrem de eficiente la îndepărtarea fundalurilor. În acest fel, ele suplinesc uneltele de selecție. Există trei erasere în toolbox-ul programului Photoshop:



Cel de sus, eraserul obișnuit, funcționează ca o variantă a uneltei pensulă. Trebuie să alegi o grosime a pensulei, apoi poți șterge. Celelalte erasere sunt mai avansate.

Background eraser folosește setările pensulei, poate șterge un fundal din jurul unei figuri. Din experiența mea, știu că este puțin cam greu să lucrezi bine cu această unealtă, dar încearcă și tu! Când dai clic cu unealta, culoarea este adunată în centrul pensulei. Toți pixelii de aceeași culoare din interiorul zonei pensulei sunt șterși. Poți controla efectul cu setarea Tolerance:



Magic Eraser este unealta mea favorită. Poate îndepărta dintr-o singură mișcare întregul fundal; găsește pixelii identici, cu o toleranță specifică. Zonele de pixeli pot fi învecinate dacă vrei. Poți realiza o finisare a marginilor. Iar în final poți ajusta opacitatea (este valabil pentru toate eraserele). Dacă setezi opacitatea la 50%, zonele sunt 50% șterse, deci devin parțial transparente.

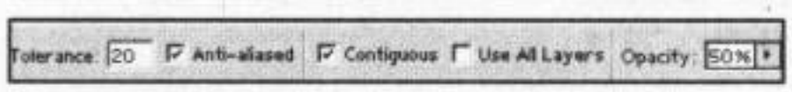


Figura 33. Bara de setări pentru Magic eraser.

Selecții avansate

Poți ajunge departe cu uneltele obișnuite de selecție și eraserele. Dar există metode mai bune pentru diferite operațiuni. Ai încercat câteva dintre ele; vom discuta și despre altele. Este vorba despre următoarele funcții:

- Extract;
- Quick mask (Mascare rapidă);
- Layer Mask (Mască pentru layer);
- Color Range (Gama de culoare).

Ai încercat funcția Extract în capitolele anterioare. Această funcție se folosește într-o fereastră specială, cu propriile unelte (vezi pagina 47).

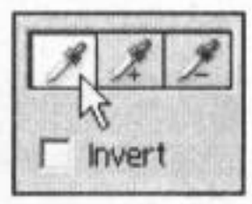
Funcția Quick mask (Mascare rapidă) este un alt format de lucru pentru selectarea zonelor imaginii. Vei lucra cu această funcție într-un exercițiu de la pagina 77. Funcția se mai folosește pentru suplimentarea selecțiilor obișnuite, care pot fi astfel îmbunătățite.
Layer Mask este cel de-al treilea mod de a realiza selecții, în care folosești un layer drept „mască" pentru celălalt. Vei încerca această funcție în exercițiile de la pagina 65.

Funcția Color Range (Gama de culoare)

Color range (Gama de culoare) este o altă funcție a programului Photoshop cu care poți realiza selecții. De fapt, este creată pentru a realiza o selecție cu ajutorul altei selecții. Alegi zone cu culori specificate și poți avea un rezultat satisfăcător.
Încearcă funcția Color Range în următorul exercițiu, unde vei face o selecție, care va fi folosită la îmbunătățirea efectelor culorilor dintr-o imagine:

1. Deschide imaginea sapiens.psd pe care ai realizat-o mai devreme. Alege meniurile Select–Color range.
2. Selectează Sampled Colors din câmpul Select și setează valoarea Fuziness la 50:

3. Clic pe icon, iar cursorul mouse-ului se transformă într-o pipetă:

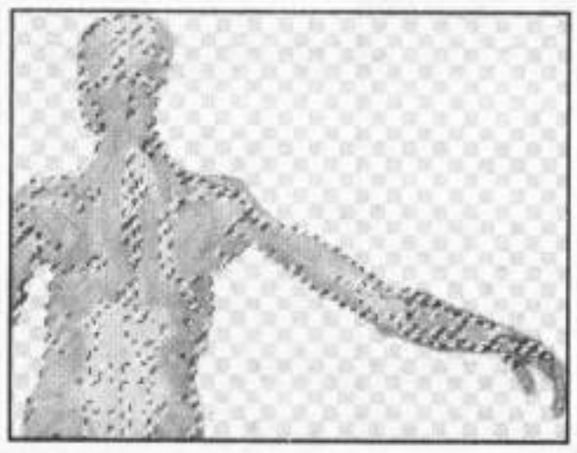


4. Plasează pipeta în imagine. Dă clic undeva în zona roșie:

5. Selecția rezultată se poate observa în imaginea mică, sub forma unei zone albe (vezi Figura 34). Funcția găsește acele zone care corespund celei colorate în roșu. Nu vei vedea selectate zone mari. Dar încearcă să crești valoarea

Fuziness. Atunci sunt selectate zonele mai mari.

6. Selectează valoarea Fuziness la 110 și dă clic pe OK:
7. Acum se observă selecția în imagine. Toate zonele colorate în roșu sunt selectate:



8. Copiază zona selectată cu [Ctrl] + [C]. Introdu copia cu [Ctrl] + [V].
9. Îndepărtează selecția cu [Ctrl] + [D]. Acum ai două layer-e în aceeași imagine, pe care le vei folosi în următorul exercițiu.

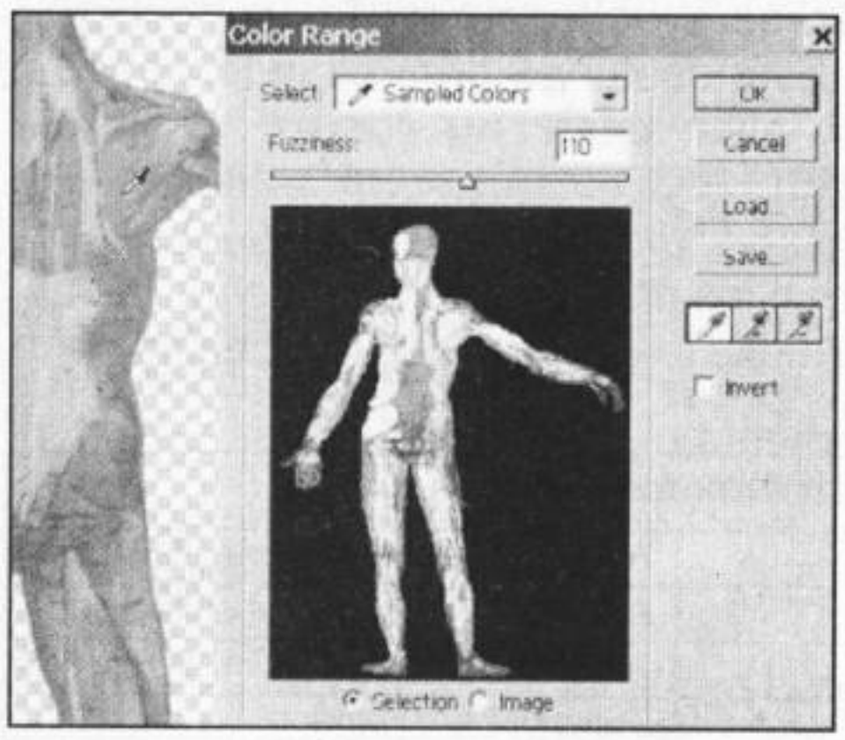


Figura 34. *Funcția Color Range din Photoshop este una dintre cele mai avansate metode de selecție.*

Moduri de întrepătrundere (Blend Modes)

Ai văzut că Photoshop poate lucra cu imagini, formate din mai multe layer-e. Layer-ele pot fi total sau parțial transparente. Dar ele (ca și celelalte obiecte) se pot întrepătrunde în diferite moduri. Această funcție se numește mod de întrepătrundere (Blend mode), pe care o poți asocia cu layer-ele. Rezultatul este că datele de imagine (pixelii) dintr-un layer se amestecă cu pixelii din layer-ul imediat următor, sau cu cei dintr-un layer subliniat. Există mai multe moduri în care se pot întrepătrunde.

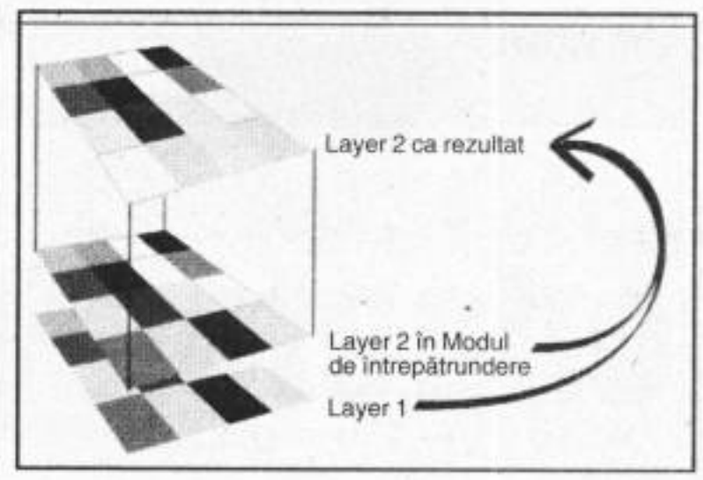
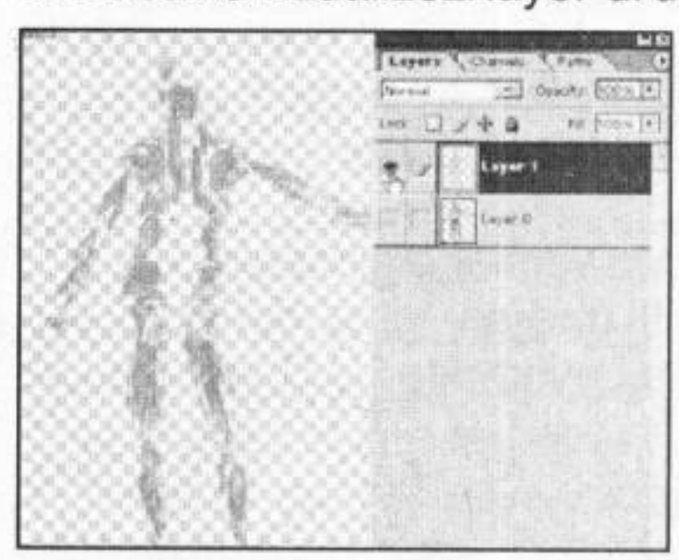


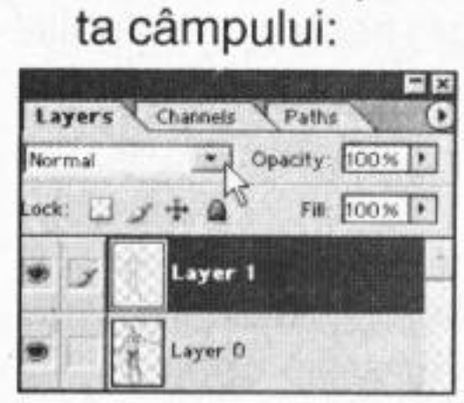
Figura 35. *Modurile de întrepătrundere dau posibilitatea pixelilor dintr-un layer să-și schimbe culoarea în funcție de culorile din alt layer.*

Există un număr necunoscut de variații de a întrepătrunde două layer-e. Trebuie să încerci toate modurile, dar îți vei da seama că rezultatele sunt destul de neașteptate. Cu toate acestea, modurile de întrepătrundere adaugă o nouă dimensiune procesării de imagini. Rezolvă următorul exercițiu:

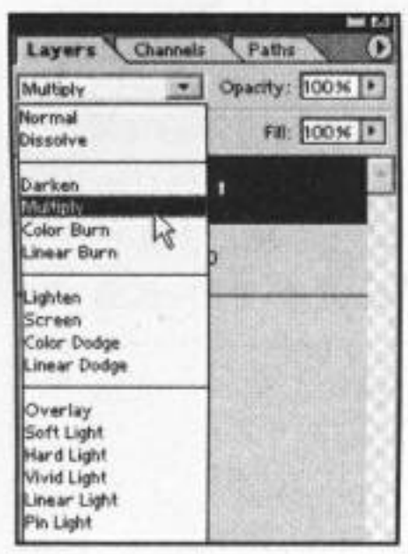
1. Deschide sapiens1.psd în Photoshop. Are două layer-e, cel de sus are o copie a părților din layer-ul de jos (zonele roșii).
2. Dacă nu vizualizezi layer-ul de jos, imaginea va fi:



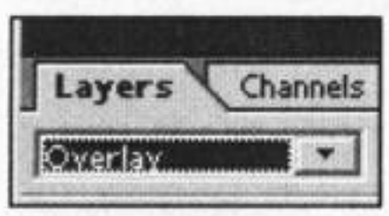
3. Acum vizualizează ambele layer-e. Selectează layer-ul de sus din tab-ul Layers.
4. Observă câmpul din tab, în care apare înregistrarea Normal. Acesta indică modul de întrepătrundere al layer-ului. Clic pe săgeata din dreapta câmpului:



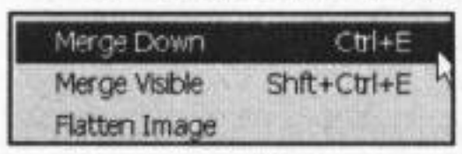
5. Apare o listă care conține posibilele moduri de întrepătrundere. Alege modul Multiply, ca în exemplu:



6. Privește imaginea. Rezultatul este un efect surprinzător de culoare. Dar sunt mai multe posibilități.
7. Apasă pe [Tab] ca să vezi modul de amestec al următorului layer. De fiecare dată când apeși pe taste, treci la un alt mod de amestec. Asta se întâmplă când modul de întrepătrundere este selectat în tab-ul Layers (NOTĂ: nu funcționează întotdeauna sub Windows 98):



8. Găsește un mod care are ca rezultat un efect de culoare. Poate fi Overlay sau Vivid light.
9. Astfel, zonele roșii ale imaginii din layer-ul de sus pot produce un efect de lumină avantajos (datorită modului de întrepătrundere ales) pe layer-ul subliniat.
10. Dacă crezi că noua versiune a imaginii e bună, trebuie să unești (merge) cele două layer-e folosind meniurile Layer - Merge Down (sau să apeși [Ctrl] + [E]):



11. Salvează din nou imaginea. Acum are doar un singur layer cu date.

Ai putea copia noua imagine în fișierul la_defense.psd, ca înlocuitor pentru versiunile corpurilor umane, care trebuie șterse.

Colecția de unelte

Există multe unelte în Photoshop. În această parte a broșurii ți-am prezentat următoarele unelte:

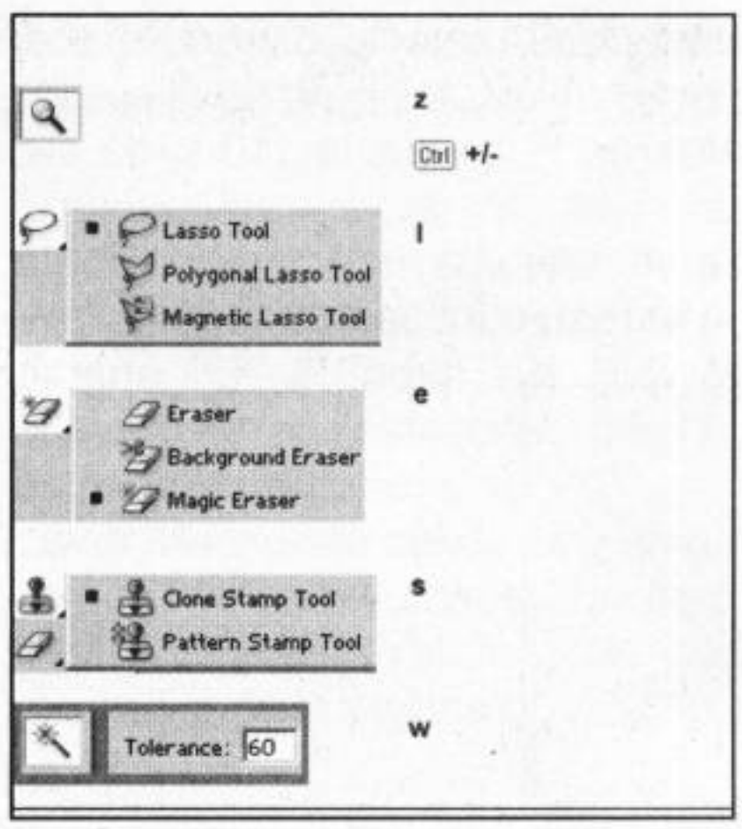


Figura 36. Uneltele folosite în această parte a broșurii.

Colecția de shortcut-uri

Sunt o mulțime de shortcut-uri în Photoshop – peste 400! Este destul de greu sa le tii minte pe toate, mai ales daca nu lucrezi zilnic cu Photoshop. Dar sunt extrem de folositoare!

Vei vedea mai jos un tabel cu câteva shortcut-uri; pe cele mai multe le-ai folosit deja în această parte a broșurii:

Shortcut-uri pentru prelucrarea de imagini	
[Ctrl]	Activează (temporar) unealta Move.
[[Space]	Activează (temporar) unealta Hand.
[Ctrl] + [D]	Anulează selecția.
[Ctrl] + [T]	Transformare liberă.
[Ctrl] + [Shift] + [backspace]	Funcția Auto Color.
[Ctrl] + [Shift] + [I]	Inversează o selecție.
[Ctrl] + [Shift] + [N]	Deschide un layer nou.
[Alt] + [backspace]	Umple cu culoare de prim plan.
[Ctrl] + [backspace]	Umple cu culoare de fundal.
[Shift]+ [backspace]	Deschide fereastra de dialog Fill.
Shortcut-uri pentru vizualizări etc.	
[Ctrl] + [+]/[-]	Mărește / micșorează imaginea
[Ctrl] + [0(zero)]	Ajustează imaginea în fereastră.
[Ctrl] + [Alt] + [0]	Arată numărul actual de pixeli.
[Ctrl] + [Tab]/[F6]	Trece dintr-o imagine deschisă în alta.
[Ctrl] + [W]	Închide imaginea.
[Ctrl] + [Shift] + [W]	Închide toate imaginile deschise.

Figura 37. Când lucrezi în Photoshop, poți folosi tastatura în locul mouse-ului. Trebuie doar să ții minte shortcut-urile.